ΑΦΙΕΡΩΜΑ: STRATEGY WAR GAMES

ΓΡΗΓΟΡΟ INTERNET: ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΟΣ 148 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2002 ISSN 1105-5472 € 5,87 2.000 ΔΡΧ.

EMPIRE EARTH

...ΚΑΙ Ο ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ ΕΙΣΤΕ ΕΣΕΙΣ!

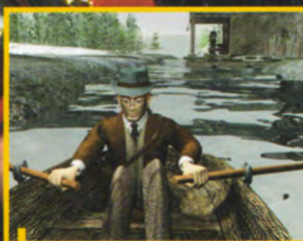




RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



GOTHIC



LOCH NESS



MYTH 3

Editorial

Το 2002 προβλέπεται ένα πολύ ενδιαφέρον έτος, τουλάχιστον για τους Internet addicts. (Για τους υπόλοιπους δεν ξέρω, αλλά ελπίζω το καλύτερο.) Κι αυτό χάρη στον εθνικό μας τηλεπικοινωνιακό οργανισμό, σύμφωνα με τον οποίο μέσα στο 2002 όλη η χώρα θα έχει πρόσβαση σε συνδέσεις ADSL, κάτι που σημαίνει απίστευτες ταχύτητες στο Internet, 24 ώρες το 24ωρο, χωρίς τηλεπικοινωνιακές χρονοχρεώσεις! Στην αρχή θα δικτυωθούν ορισμένες μεγάλες πόλεις (γνωστό το σενάριο πια) και στη συνέχεια όλη η Ελλάδα. Βέβαια, γνωρίζοντας λίγο πρόσφατη ελληνική ιστορία, δεν θα έκοβα ακόμα τη σύνδεση ISDN για να μεταπηδήσω σε ADSL, διότι πολύ εύκολα το 2002 μπορεί να γίνει 2003 ή και 2004 (φιου-φιου-φιου). Και μόνο η προοπτική, όμως, του ADSL με ενθουσιάζει.

Το γεγονός του μήνα που μας πέρασε ήταν αναμφισβήτητα η Comdex Greece 2002, αν και για τους gamers δεν είχε και πολλά πράγματα να δείξει. Ομως, μόνο και μόνο για το Xbox και τη Ρέα Τουτουντζή, άξιζε τον κόπο να την επισκεφθεί κανείς. Δεν έχεις κάθε μέρα την ευκαιρία να παίξεις "διπλό" στο Xbox με μία από τις ομορφότερες Ελληνίδες, έτσι;

Προσπερνώ με ανωτερότητα τα adventure reviews αυτού του τεύχους (καθώς ο Τσουρινάκης ήταν εξαφανισμένος αυτή την περίοδο και δεν μπόρεσα να ρίξω ούτε μια ματιά - θα τον συγυρίσω, όμως) και θα σταθώ στο νέο Wolfenstein, που με γύρισε πολλάάά χρόνια πίσω, στην εποχή που το νεοεμφανισθέν Wolfenstein 3D μας μάθαινε τι σημαίνει "προοπτική πρώτου προσώπου", έστω και με εκείνα τα ταπεινά (φοβερά για την εποχή) γραφικά. Το νέο Wolfenstein (Return to Castle Wolfenstein) μπορεί να μην αποτελεί "σταθμό", όπως ο πρόγονός του, είναι όμως ένα θαυμάσιο παιχνίδι. Αλλά πάλι η κρίση μου μπορεί να μην είναι και τόσο αντικειμενική...

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία




88 Command & Conquer: Renegade


92 Empire Earth


98 Gothic


104 Loch Ness

Game Club


114 Comanche 4


110 Return to Castle Wolfenstein


122 Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal


118 Secrets of Alamut



126 Ερεβος


130 From Dusk Till Dawn


134 Myth 3

PCmaster CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Χάρης Κλάδης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

PC MASTER & GAMEWEB SITES





Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

PC MASTER SITE

Αυτόν το μήνα μπορείτε να βρείτε τα εξής νεότερα στο επίσημο site του "PC Master":

EDITORIAL

Από τις 10 Ιανουαρίου το site μας ενημέρωσε τους επισκέπτες του για τις θεαματικές εξελίξεις στο χώρο των DSL συνδέσεων στη χώρα μας, σε ένα editorial με τίτλο "Ερχονται οι DSL συνδέσεις!". Ανάμεσα στα άλλα, αναφέρεται ότι: "Επιτέλους, ένα άπιαστο όνειρο για τους Ελληνες χρήστες Internet, οι γρήγορες συνδέσεις, γίνεται πλέον πραγματικότητα! Το broadband Internet ήρθε για να μείνει, ενώ συντομότατα το διαδικτυακό τοπίο δεν θα έχει καμία σχέση με τα όσα είχαμε ως τώρα συνηθίσει... Οι φήμες για έναρξη -όχι πια σε πιλοτικό, αλλά σε εμπορικό επίπεδο- μέσα στις αρχές του 2002 της παροχής ADSL συνδέσεων στο Internet από τον ΟΤΕ ακούγονταν έντονα εδώ και αρκετό καιρό. Σήμερα, όμως, ήρθε επιτέλους η επίσημη ανακοίνωση από τον ΟΤΕ που τις επιβεβαιώνει και ορίζει την τιμολογιακή πολιτική του οργανισμού για το θέμα."

ΝΕΑ

Στην ειδησεογραφία του "PC Master" site είχαμε και αυτόν το μήνα αρκετές ενδιαφέρουσες ειδήσεις, οι οποίες ελπίζουμε ότι σας κράτησαν καθημερινά ενήμερους για όλες τις τελευταίες εξελίξεις που σας αφορούν. Μερικοί χαρακτηριστικοί τίτλοι ήταν οι: "Linux 2.5.2", "Στον ουρανό οι πωλήσεις στο home gaming", "Αναγνώριση φωνής στα ελληνικά" και "Διαγωνισμός Λυσίας 2002'".

GAMEWEB

Ιδού και οι πιο ενδιαφέρουσες εξελίξεις στο GameWeb για τον τελευταίο μήνα:

THE SIMS: HOT DATE - ΒΑΛΤΕ ΝΕΑ ΠΡΟΣΩΠΑ ΣΤΗ ΖΩΗ ΣΑΣ!

Μαζί με ένα mini review στο δημοφιλές expansion του πασίγνωστου παιχνιδιού Sims, το GameWeb προσφέρει στους αναγνώστες του μερικά από τα πιο πρωτότυπα skins που υπάρχουν στο Διαδίκτυο! Απολαύστε τον Fox Mulder, τον Darth Vader, την καυτή Dominatrix αλλά και πολλά ακόμα skins, επιλεγμένα από τη συντακτική ομάδα του GameWeb. Have fun!

MONOPOLY TYCOON

Η Infogrames το έκανε και πάλι το θαύμα της! Αυτή τη φορά μετέφερε στις οθόνες των υπολογιστών μας το γνωστό παιχνίδι "Monopoly", δίνοντάς του τρισδιάστατα γραφικά και ξεχωριστό gameplay. Ξεχάστε, λοιπόν, όσα γνωρίζατε για το... επιτραπέζιο παιχνίδι των παιδικών σας χρόνων και δοκιμάστε το "Monopoly Tycoon". Το GameWeb εξασφάλισε για σας το demo του παιχνιδιού, το trailer αλλά και μοναδικά wallpapers για να διακοσμήσετε το desktop σας!

PREVIEW: MEDIEVAL - TOTAL WAR

Ο τίτλος μπορεί να θυμίζει το Shogun: Total War αλλά, πιστέψτε μας, το Medieval είναι κάτι διαφορετικό. Μόνο από πλευράς σεναρίου, το παιχνίδι της Activision καλύπτει ολόκληρους αιώνες πολέμων, από τις πρώτες σταυροφορίες το 1095 μέχρι την άλωση της Κωνσταντινούπολης το 1453. Θα είναι, άραγε, το απόλυτο παιχνίδι στρατηγικής για το 2002; Οι απαντήσεις στο preview της Ζωής Μαρμαρά στο GameWeb.

ΤΙ ΣΑΣ... ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ!

Και τον επόμενο μήνα θα πρέπει να περιμένετε πολλές εκπλήξεις στα sites του "PC Master" και του GameWeb. Ανάμεσα στα άλλα, ετοιμάζουμε για εσάς επίκαιρα άρθρα από το χώρο του on-line gaming, πολλά downloads στο GameWeb, καθώς και δεκάδες wallpapers από τα καλύτερα τελευταία παιχνίδια. Μείνετε συντονισμένοι για περισσότερα!

Παρατήρησα πως σε προηγούμενα εισαγωγικά των "CD-ROM pages", συχνά γράφω την έκφραση "αγαπητοί αναγνώστες". Εντάξει, αναγνώστες είστε, αλλά δεν σημαίνει ότι πρέπει να είστε και αγαπητοί. Ναι, αισθάνομαι λίγο "κακός" τελευταία, αλλά αυτό είναι δικό μου θέμα - και μη δω τίποτα σχετικά μηνύματα στο forum του "PC Master", γιατί θα εντοπίσω και θα εξολοθρεύσω τους υπαίτιους! Και για να περάσουμε στο θέμα του CD του περιοδικού, αυτόν το μήνα έχουμε καλά πράγματα. Αν θέλετε να σας προτείνω, τα "λεφτά" είναι στο Soul Reaver 2...

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Demos

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Εταιρεία: *ELECTRONIC ARTS*
Απαιτήσεις: *Pentium 500MHz, 64MB RAM, 16MB video card, DirectX 7.0, sound card*

Το demo ξεκινά με μία απόβαση (όπως αυτή που είδαμε όλοι στη "Διάσωση του στρατιώτη Ryan"). Σεναριακά το παιχνίδι βαδίζει παράλληλα με την απόβαση των συμμάχων στις ακτές της Νορμανδίας, ενώ



εσείς καλείστε να φέρετε εις πέρας το δύσκολο έργο της δημιουργίας του προγεφυρώματος μέσω του οποίου θα περάσουν οι κύριες δυνάμεις του συμμαχικού στρατού. Θα ακούσετε τις εκρήξεις του πυροβολικού και θα δείτε τα πολύ καλά εφέ του νερού και των εκρήξεων να στολίζουν την οθόνη, αλλά όχι και τη διάθεσή σας, αν αναλογιστείτε ότι όλα αυτά τα πυρά έχουν στόχο εσάς. Μόλις βρεθείτε στην αμμουδιά, αρχίζει το ματς. Βγάζετε από το σακίδιο τα κουβαδάκια και τα φτυαράκια σας και αρχίζετε να πηδάτε από τρύπα σε τρύπα, προσπαθώντας να αποφύγετε βολές και να προσεγγίσετε τις γραμμές του εχθρού. Οι σφαίρες κυριολεκτικά σφυρίζουν γύρω σας (εκτός και αν έχουν γραμμένο το όνομά σας, οπότε θα σταματήσετε να ακούτε), ενώ η δράση είναι καταιγιστική! Το παιχνίδι εξελίσσεται με προοπτική πρώτου προσώπου και θα σας κάνει να νιώσετε "σαν στο σπίτι σας" από την πρώτη κιόλας στιγμή. Αν και είναι έντονα ρεαλιστικό, έχει καθαρά action αίσθηση. Αν το παρομοίαζα με κάποιο άλλο παιχνίδι, θα εστίαζα στο Soldier of Fortune και όχι στο Quake ή ακόμα και στο Return to Castle Wolfenstein. Το τελευταίο, αν και το μοτίβο του είναι επίσης "2ο-παγκοσμιο-πολεμικό", κυμαίνεται στο χώρο της φαντασίας, ενώ το Allied Assault έχει στοιχεία τακτικής και συνεργασίας με άλλα μέλη της ομάδας. Το Medal of Honor: Allied Assault σίγουρα θα αποτελέσει παιχνίδι-σταθμό, γι' αυτό και το περιμένουμε με ανοιχτές αγκάλες. Ρίξτε μια ματιά στη "φω-

EMULATORS

▸ **MAME:** Cheats και Dip-switches.

TRAILERS

▸ **COMMAND & CONQUER: RENEGADE:** Βίντεο από το νέο action game που βασίζεται στο πάνθεον των παιχνιδιών Command & Conquer.

SCREENSHOTS

▸ **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4:** Εικόνες με ήρωες, τραβηγμένες από ήρωες και αποκλειστικά για ήρωες!

▸ **ZIDANE FOOTBALL GENERATION:** Νέο παιχνίδι ποδοσφαίρου στον ορίζοντα, με... ήρωα τον αντιπαθητικό αλλά σαφώς παικταρά Zidane. Πάντως, οι εικόνες τον δείχνουν πιο χαρούμενο απ' ό,τι είναι στην πραγματικότητα.

SOLUTION

▸ **ZEUS: MASTER OF OLYMPUS:** Η πλήρης λύση του παιχνιδιού σε .pdf μορφή.

PATCHES

▸ **ΕΡΕΒΟΣ:** Το πρώτο patch για αυτό το ενδιαφέρον ελληνικό παιχνίδι.

λιά" του παιχνιδιού στο Διαδίκτυο: http://mohaa.ea.com.

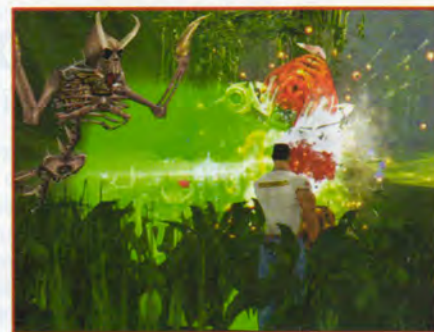
SOUL REAVER 2

Εταιρεία: EIDOS
Απαιτήσεις: Pentium 450MHz, 128MB RAM, 16MB video card, DirectX 8.0, sound card

Το Soul Reaver ήταν από τα λεγόμενα "σκοτεινά" παιχνίδια που πέρασαν από τις σελίδες του "PC Master". Ο γοτθικός ήρωας (μου μοιάζει αρκετά) ήταν πολύ καλός στο ρόλο του, στο να τραβάει δηλαδή τα φώτα της δημοσιότητας αλλά και το αγοραστικό κοινό. Το Soul Reaver 2 ήταν θέμα χρόνου και ο χρόνος έφτασε, επιτέλους, στο τέλος του... Στο demo θα δείτε ένα αρκετά μεγάλο εισαγωγικό βίντεο, με το οποίο η ιστορία συνεχίζεται ακριβώς από το σημείο όπου την αφήσαμε



στο πρώτο μέρος. Αυτό που κάνει εντύπωση από την πρώτη στιγμή που θα μπείτε στο demo, είναι τα εκπληκτικά γραφικά του! Μιλάμε για φανταστικό rendering, ειδικά στην ταινία - η οποία έχει γίνει με τη μηχανή παραγωγής γραφικών του παιχνιδιού - θα δείτε στα πρόσωπα των ηρώων να "γράφονται" με φυσικότητα όλες οι εκφράσεις και οι εντάσεις που τους αντιπροσωπεύουν κάθε στιγμή. Φυσικά, η ποιότητα των γραφικών παραμένει και μέσα στο παιχνίδι υψηλότατη. Καταπληκτικά σκηνικά, όμορφη κίνηση των ηρώων, καλός ήχος και μουσική συνθέτουν μια ατμόσφαιρα που χαρακτηρίζει πλήρως το ύφος του παιχνιδιού. Οσον αφορά στη δράση, τα πράγματα δεν θα μπορούσαν να είναι απλούστερα. Χειρίζεστε το νεκρο-ζώντανο ήρωα σε μια περιπέτεια απεικόνισης 3ου προσώπου, σφάζοντας ζόμπι, τέρατα αλλά και πιο ...εκλεπτυσμένους εχθρούς. Το demo του παιχνιδιού είναι πολύ "ορεκτικό" και προϊδεάζει για το τι θα ακολουθήσει στο κυρίως πιάτο. Μάλιστα, ένα πουλάκι μού σφύριξε ότι θα διαβάσετε την κριτική του παιχνιδιού στο επόμενο κιόλας τεύχος. Οι παλιότεροι μάλιστα μπορούν να διακρίνουν μία τεράστια ομοιότητα του νεκροζώντανου ήρωα με τον σατανικό βοηθό αρχισυντάκτη - δηλαδή εμένα. Στο Διαδίκτυο μπορείτε να επισκεφτείτε τη διεύθυνση http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=85.



SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Εταιρεία: TAKE TWO INTERACTIVE
Απαιτήσεις: Pentium 400, 64MB RAM, 16MB video card, DirectX 8.0, sound card

Το Serious Sam ήταν ένα από τα πιο "ρηχά" παιχνίδια της χρονιάς που πέρασε. Κανένα βάθος στο gameplay, καμία ιδιαίτερη υπόθεση. Είχε, όμως, τα συστατικά που φτάνουν για να κάνουν το μέσο gamer ευχαριστημένο: μεγάλα όπλα, πολλούς και εντυπωσιακούς κακούς, αίμα και δράση! Ενα παιχνίδι που μόνο με το Duke Nukem θα μπορούσε να παρομοιαστεί (και μόνο ο τίτλος τα λέει όλα), απέκτησε διάδοχο. Το Serious Sam: The Second Encounter μένει πιστό στην παράδοση και δεν προσφέρει τίποτε περισσότερο από το πρώτο, κάτι που θα διαπιστώσετε παίζοντας το demo που υπάρχει στο CD του περιοδικού. Τα γραφικά είναι εξίσου καλά με το πρώτο μέρος, μάλιστα, κάποιες στιγμές το παιχνίδι φαίνεται να έχει ελάχιστες διαφορές σε σχέση με τον προκάτοχό του! Μένει να παίξετε μόνοι σας για να το διαπιστώσετε και να κάνετε λίγη υπομονή μέχρι να έρθει η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού, οπότε θα σας λυθούν όλες οι απορίες. Για την ώρα, αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφτείτε το επίσημο site του παιχνιδιού (είναι υπό κατασκευή) στη διεύθυνση http://serioussam.godgames.com/.

EXTRAS

Πλούσια τα ελέη των extras και αυτού του μήνα τόσο σε Mods όσο και σε χρήσιμα προγράμματα. Για άλλη μία φορά καλύπτουμε κάθε επιθυμία σας.

▸ **AD-AWARE:** Το Ad-aware είναι ένα πρόγραμμα που ανιχνεύει τη μνήμη και τους δίσκους του συστήματος και σας επιτρέπει να αφαιρέσετε με ασφάλεια κάθε είδους πρόγραμμα spyware που εντοπίζει.

▸ **THE DARKEST DAY MOD:** Δωράκι από το αγαπημένο σας περιοδικό γι' αυτό το μήνα το τεράστιο σε μέγεθος Mod για το Baldur's Gate 2, που παρουσιάστηκε στη στήλη "MODified Gaming" του προηγούμενου τεύχους.

▸ **EASY CD EXTRACTOR:** Το Easy CD Extractor θα σας δώσει τη δυνατότητα να μετατρέψετε Audio CDs σε MP3 αρχεία (και όχι μόνο) στο σκληρό δίσκο σας! Δείτε στη στήλη "Do It Yourself" αυτού του μήνα πώς θα το καταφέρετε.

▸ **POWER TOYS XP:** Τα Power Toys είναι ένα πακέτο από tweakers της Microsoft (ναι, καλά διαβάσατε) με τους οποίους μπορείτε να επέμβετε και να κάνετε τις δικές σας ρυθμίσεις στα Windows XP.

▸ **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN SAVED GAMES:** Μερικά saves που θα σας βοηθήσουν να περιπλανηθείτε σε περισσότερα σημεία του αξιόλογου action παιχνιδιού.

▸ **MODIFICATIONS:** Στο directory του CD Modifications θα βρείτε ένα zipped αρχείο με το όνομα "Quake III Mods". Σε αυτό περιέχονται 6 ολόκληρα Mods για το λαοφιλές ...άθλημα!

DRIVERS

▸ **LOGITECH MOUSEWARE 9.41.2:** Drivers για τα ποντίκια της Logitech σε Windows XP.

▸ **MICROSOFT INTELLIPOINT 4.0:** Drivers για τα ποντίκια της Microsoft σε Windows XP.

KODAK EASYSHARE DX 3500 WITH DOCKING STATION

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΑΠΟ... ΣΠΙΤΙ

http://www.kodak.com/

info

Η ψηφιακή μηχανή DX3500 έχει άριστη απόδοση λήψης εικόνων, την οποία συνδυάζει άψογα με την ευκολία χρήσης της. Το πακέτο της περιλαμβάνει USB cable, τις απαραίτητες συνδεσμολογίες ρευματοληψίας, επαναφορτιζόμενη μπαταρία, software, καλώδιο για σύνδεση με βίντεο και μία πρωτότυπη βάση σταθερότητας. Η κάμερα είναι πολύ εύκολη στη ρύθμισή της, κάτι που δικαιολογεί την έλλειψη έντυπων οδηγιών (τα πάντα υπάρχουν στο CD). Ο έλεγχος είναι εύχρηστος, καθώς το μόνο που προϋποθέτει είναι η χρήση μιας ροδέλας που αλλάζει τις λειτουργίες λήψης και προεπισκόπησης των εικόνων. Η κάμερα διαθέτει 8MB μνήμη, αρκετή για 12 πόζες σε μεγάλη ανάλυση (1.800x1.200) ή 50 πόζες σε χαμηλότερη ανάλυση (900x600). Αν ψάχνετε για μια εύχρηστη και οικονομική λύση, τότε δεν χρειάζεται να ψάξετε άλλο!





PC MODS

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΥΛΙ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ

http://www.gideontech.com

info

Σίγουρα, όλοι σας έχετε κατά καιρούς δει κάποιο "υπερβολικό" κουτί για υπολογιστή, σε κάποιο φοιτητικό πάρτι ή ακόμα και σε ένα users meeting. Αλλά πόσο εξωπραγματικό ήταν αυτό που είδατε; Το ξέρατε ότι υπάρχουν εταιρείες οι οποίες αναλαμβάνουν να μετατρέψουν το άκομψο λευκό "μπαούλο" σε ένα εκκεντρικό (και πολλές φορές ακραίο) συλλεκτικό κομμάτι τέχνης; Μια μόδα που ξεκίνησε από μερακλήδες χρήστες, οι οποίοι μετέτρεψαν ένα χόμπι σε lifestyle, έχει πια "σπίτι" στο Διαδίκτυο και, επιπλέον, ταιριάζει στη στήλη "Next Generation". Δείτε υλοποιήσεις όπως αυτή της φωτογραφίας, φανταστείτε, και γιατί όχι, δημιουργήστε τη δική σας! Προσέξτε, όμως, με τέτοιο ανεμιστήρα το PC σας μπορεί να ... πετάξει μόλις το ανάψετε!

RESIDENT EVIL

ΒΡΕΙΤΕ ΤΗ ΝΕΜΕΣΗ ΣΑΣ

http://www.toysnjoys.com/residentevil.htm

info

Τον τελευταίο καιρό υπάρχει μια έξαρση στα βίντεο game's merchandise, μια μόδα που ξεκίνησε από την Ιαπωνία. Την αρχή έκαναν φιγούρες των ηρώων της σειράς Final Fantasy, αλλά πλέον η αμερικανική αγορά υιοθέτησε την ιδέα κυκλοφορώντας συλλογές φιγούρων από cult παιχνίδια που πέρασαν κατά καιρούς από τις οθόνες των υπολογιστών μας. Με αφορμή το "Abandonware" αυτού του μήνα, παρουσιάζουμε τη φιγούρα του Nemesis, του φοβερού "κακού" της σειράς των Resident Evil, η οποία κατασκευάζεται από τη Mc Farlane Toys και διατίθεται προς αγορά κυρίως από το Internet. Συχνά πυκνά, κάνουν την εμφάνισή τους και στην ελληνική αγορά τέτοιες φιγούρες, αλλά μόνο σε cult καταστήματα. Αν κάνετε μια βόλτα στο βιβλιοπωλείο Solaris, μπορεί να βρείτε μερικά αξιόλογα κομμάτια.



ZAURUS PDA

ΕΝΑ "ΚΟΦΤΕΡΟ" ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΠΑΛΑΜΗΣ

www.sharp.co.jp

info

Αν ψάχνετε για το πιο μοδάτο PDA, ίσως να βρείτε αυτό που ψάχνετε στη σειρά Zaurus της Sharp. Οι νέες συσκευές θα διατεθούν στην αμερικανική αγορά από στιγμή σε στιγμή, ενώ αναμένονται σύντομα και στην ευρωπαϊκή αγορά. Μίλησε κανείς για χαρακτηριστικά; Επεξεργαστής StrongARM SA-1110 στα 206MHz, 64MB μνήμη, MP3 και MPEG multimedia player, voice recorder, έγχρωμη οθόνη υψηλής ανάλυσης (240x320, 65.536 χρώματα), πληκτρολόγιο διάταξης QWERTY και δυνατότητα διπλής επέκτασης από μία Compact Flash και μία SD/Multimedia card slot. Το πληκτρολόγιο κρύβεται πίσω από το κυλιόμενο σκέπασμα αλλά, φυσικά, το PDA υποστηρίζει και γράψιμο με το χέρι. Τα νέα Zaurus έχουν δυνατότητες λήψης και αποστολής e-mail καθώς και Web browsing. Από άποψη software, τα Zaurus περιλαμβάνουν βιβλίο διευθύνσεων, ημερολόγιο, αριθμομηχανή, text editor, δυνατότητα επεξεργασίας αρχείων Word και Excel και ένα πρόγραμμα συνεργασίας με το Outlook.





NOSTROMO

ΤΟ QUAKE ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ

http://www.belkin.com/

info

"Μάννα εξ ουρανού" για τους απανταχού Quakers το επονομαζόμενο Nostromo της Belkin! Αξιώνει να αντικαταστήσει πλήρως τις λειτουργίες του πληκτρολόγιου, αφήνοντας μόνο το ποντίκι ως απαραίτητο εναπομείναντα σύντροφο. Η συσκευή φοριέται στο χέρι και επιτρέπει στον παίκτη να χειριστεί πλήρως όλες τις πιθανές κινήσεις μέσω του πρακτικού μίνι πληκτρολόγιου που διαθέτει. Ακόμα, στη θέση αφής του αντίχειρα, υπάρχει ένας εύχρηστος σταυρός που μπορεί άνετα να αντικαταστήσει όλες τις λειτουργίες που θα ανέθετε κάποιος στα βελάκια. Τέλος, μια ροδέλα αναλαμβάνει τις αλλαγές των όπλων, ενώ η επικοινωνία με το σύστημα γίνεται ασύρματα. Η τιμή του αυτή τη στιγμή κυμαίνεται στα 36 δολάρια στην αμερικανική αγορά.

AUDIOVOX - DVD BABYSITTER

Ή, ΑΛΛΙΩΣ, ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ

http://www.greensburgautosound.com

info

Εμφανίστηκε στη φετινή CES και άφησε τους πάντες με ανοιχτό το στόμα. Ο λόγος για μια πανέμορφη Chevrolet Avalanche, η οποία εκτός από εντυπωσιακό αυτοκίνητο, ήταν εξοπλισμένη με το "υπέρτατο" σύστημα προβολής βίντεο εντός κινούμενου οχήματος! Ενα ολοκληρωμένο σύστημα της Audiovox αναλαμβάνει να κρατήσει τα παιδιά σε ησυχία κατά της διάρκεια μεγάλων ταξιδιών, καθώς διαθέτει ούτε λίγο ούτε πολύ 3 οθόνες Flat Pannel, μία στη μέση της οροφής (κουμπωτή/κρεμαστή) και από μία στη ράχη κάθε μπροστινού καθίσματος. Εξοπλισμένη με DVD player και ολοκληρωμένο ηχοσύνολο (με Dolby Digital, THX και όλα τα συναφή), η Avalanche φιγουράρει ως το υπέρτατο car-entertainment-multimedia σύστημα (r). Ακόμα, όμως, και αν η Chevy αποτελεί όνειρο θερινής νυκτός, μπορείτε να παραγγείλετε το σύστημα και να το εγκαταστήσετε στο Ibiza σας.



Ακόμη ένας "καυτός" μήνας από άποψη επικαιρότητας! Και τι δεν έχουμε για εσάς! Από το νέο δικτυακό παιχνίδι της Coca-Cola, νέα games και ενδιαφέροντα Web sites, μέχρι τις προτάσεις της Microsoft για το οικιακό computing της νέας δεκαετίας! Και αν το... ψηφιακό τηγάνι δεν κάνει αίσθηση, δεν θα σας αφήσει ασυγκίνητους η νέα ιδέα μας για τη διεξαγωγή ενός τουρνουά από... το παρελθόν! Αλλά να μη σας κρατάω άλλο!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

Deus-Ex 2

Υπάρχει μία κατηγορία παιχνιδιών που δεν τολμώ να παίξω. Τα ονομάζω "πωρωτικά" παιχνίδια και είναι αυτά που, αν ξεκινήσεις να τα παίζεις, πρέπει να τα τελειώσεις. Είναι αυτά που σε κάνουν να καθυστερείς το νυχτερινό ύπνο σου και, όταν τελικά έρχεται η ώρα να κοιμηθείς, συνειδητοποιείς πως, ούτως ή άλλως, σε λιγότερο από μία ώρα πρέπει να πας στη δουλειά, στο σχολείο ή στις λοιπές υποχρεώσεις σου και έτσι, απλώς, δεν κοιμάσαι. Αυτή την περίοδο της ζωής μου δεν έχω αυτή την πολυτέλεια και έτσι, δυστυχώς, δεν έχω ασχοληθεί με το Deus-Ex. Απόλυτη ελευθερία, υπέροχα γραφικά, τρομερή μουσική, αγχωτικό σενάριο και εθιστικό gameplay είναι τα χαρακτηριστικά αυτού του τίτλου, όπως πολύ τυχεροί ανάμεσά σας γνωρίζετε και εγώ απλώς έχω δοκιμάσει. Σύντομα μάλιστα μας έρχεται και συνέχεια. Στο Deus-Ex 2 ο Warren Spector, δημιουργός των Ultima Underworld και Deus-Ex, σταμάτησε να ασχολείται με το project και άφησε την ομάδα της κατασκευάστριας ION Storm ελεύθερη. Οι προγραμματιστές, γραφίστες, μουσικοί, σχεδιαστές και λοιποί υπεύθυνοι του Deus-Ex 2 έχουν ρητές και άκρως περιοριστικές εντολές να "κάνουν ό,τι θέλουν, όσο τρελό και αν είναι αυτό". Ταυτόχρονα, η ομάδα δείχνει να έχει μάθει από τα - λιγοστά ομολογουμένως - λάθη που είχε κάνει με τον πρώτο τίτλο και υπόσχεται πως ο δεύτερος, αν και δεν θα είναι τέλειος (αυτό θα πει "ταπεινή" ομάδα με αυτογνωσία), τουλάχιστον δεν θα χαρακτηρίζεται από τα μειονεκτήματα του πρώτου. Μα... το πρώτο Deus-Ex ήταν ήδη εκπληκτικό! Ω, μα τον παντοδύναμο Bob, τι παραπάνω θα μπορούσε να έχει το Deus-Ex 2;

Χμ... Κατ' αρχάς, ο κόσμος στον οποίο κινείται ο χαρακτήρας είναι ρεαλιστικότερος από αυτόν του πρώτου μέρους. Υπεύθυνη, ως έναν βαθμό, γι' αυτό είναι η engine φυσικής Havoc, η οποία επιτρέπει σε αντικείμενα και στοιχεία ενός εικονικού κόσμου να κινούνται με βάση τους νόμους φυσικής του πραγματικού κόσμου. Επειτα, η ομάδα σχεδίασης του Deus-Ex 2 είναι διαφορετική από αυτήν του πρώτου τμήματος και έτσι, τόσο τα γραφικά όσο και ο κώδικας στον οποίο αυτά "πατάνε", είναι ολοκαίνουριος. Η βασική engine του παιχνιδιού αποτελεί μία σημαντικά παραλλαγμένη εκδοχή της engine του Unreal, με προσθήκες για εντυπωσιακά εφέ φωτός και πλήρη υποστήριξη ρεαλιστικής κίνησης (υλοποιώντας τμήματα της Havoc). Το σενάριο εξελίσσεται 15 χρόνια μετά το τέλος του πρώτου Deus-Ex και έτσι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι είτε νεοεμφανιζόμενοι είτε "γερασμένες" εκδόσεις αυτών του πρώτου ή, τέλος, άμεσοι απόγονοί τους.



Το Deus-Ex 2 προβλέπεται άκρως εντυπωσιακό και εθιστικό και μάλλον θα δούμε δρόμους - φαντάσματα και ξεχασμένες πόλεις, αφού ελάχιστοι θα είναι αρκετά τρελοί ώστε να μην ασχοληθούν με αυτό.

Με όπλο το Internet και βόλι τη Γνώση!

Διαγωνισμός "ΛΥΣΙΑΣ 2002"

Από τις 4 έως τις 10 Μαρτίου θα διεξαχθεί η 1η φάση του δικτυακού διαγωνισμού ΛΥΣΙΑΣ 2002, τον οποίο διοργανώνουν για 6η συνεχή χρονιά τα Εκπαιδευτήρια Δούκα και η Compulink Network. Δυνατότητα συμμετοχής στο ΛΥΣΙΑ έχουν όλοι οι μαθητές του δημοτικού (τάξεις Ε' και Στ'), γυμνασίου και λυκείου (ηλικίας 10-18 χρόνων), οι οποίοι φοιτούν σε σχολεία στην Ελλάδα, την Κύπρο και το εξωτερικό, ενώ δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών. Οσοι ενδιαφέρονται για τους όρους του διαγωνισμού, μπορούν να απευθυνθούν στον κόμβο του ΛΥΣΙΑ (www.lysias.gr), στα μέσα μαζικής ενημέρωσης ή

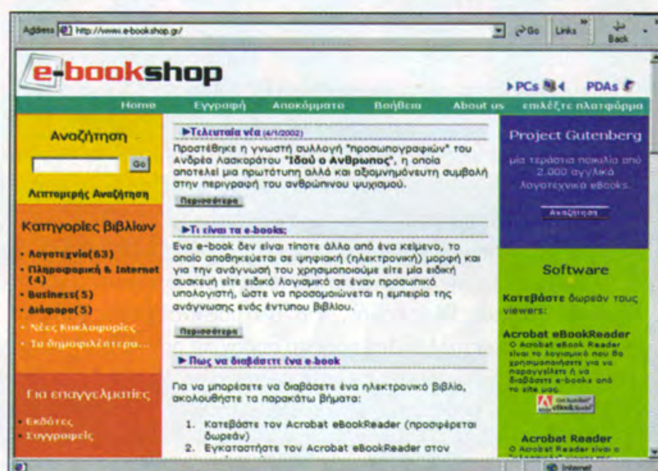


στα σχολεία τους, όπου μπορούν να βρουν οποιαδήποτε άλλη πληροφορία. Η 2η φάση θα διεξαχθεί στις 13 και 14 Απριλίου (ώρες από 00:00 της 31/3 έως 23:59 της 1/4), όπως και η 1η, με πρόσβαση των διαγωνιζόμενων είτε στο Internet είτε σε προκαθορισμένα ανοικτά κέντρα (ιδιωτικά και δημόσια σχολεία, φροντιστήρια, εξεταστικά κέντρα Ελευθέρων Σπουδών, ΤΕΙ, ΑΕΙ κ.λπ.). Η 3η φάση θα διεξαχθεί στις 18 Μαΐου (ώρες από 10:00 έως 18:00, ανά μία ώρα για κάθε τάξη, με πρώτη την Ε' δημοτικού) σε καθορισμένα εξεταστικά κέντρα. Για πληροφορίες και απορίες επικοινωνήστε είτε με e-mail στη διεύθυνση info@lysias.gr είτε τηλεφωνικά στο τηλ.: 010 6108000.

Για μια χούφτα γνώσεις!

Το e-bookshop.gr, το πρώτο ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο που εισήγαγε στην Ελλάδα τα e-books, δηλαδή ολοκληρωμένα βιβλία σε ψηφιακή μορφή, τα οποία διαβάζονται από τα PCs, διαθέτει πλέον τα ηλεκτρονικά βιβλία και σε πλατφόρμα για υπολογιστές χειρός (Personal Digital Assistants). Οι υπολογιστές χειρός ή, διαφορετικά, PDAs λειτουργούν και ως συσκευές ανάγνωσης ηλεκτρονικών βιβλίων, προσφέροντας δυνατότητες άγνωστες στα έντυπα βιβλία. Ενα e-book, δηλαδή, μπορεί να διαβαστεί μέσω ενός υπολογιστή χειρός ή ενός PC και να περιέχει γραφικά ή να είναι εμπλουτισμένο με ήχο και βίντεο. Επίσης, εφόσον η συσκευή το επιτρέπει, ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να υπογραμμίσει κείμενα που τον ενδιαφέρουν, να κρατήσει σημειώσεις ή να εισαγάγει σελιδοδείκτη. Μέσω του e-bookshop, πολλά λογοτεχνικά έργα διατίθενται δωρεάν στον απλό Ελληνα χρήστη, τόσο των PCs αλλά και των συσκευών παλάμης PDAs, ο οποίος πλέον θα μπορεί να έχει σε μία τόσο μικρή συσκευή μία ολόκληρη βιβλιοθήκη από βιβλία του Καρκαβίτσα, του Παπαδιαμάντη, του Κονδυλάκη και του Κρυστάλλη, αλλά και πολλών άλλων Ελλήνων συγγραφέων, των οποίων τα έργα αποτελούν μία ανεκτίμητης αξίας συλλογή.

Επειτα από 6 μήνες επιτυχημένης παρουσίας στο Internet, ως του μοναδικού στην Ελλάδα ηλεκτρονικού βιβλιοπωλείου για e-books, το e-bookshop καλύπτει πλέον όλο το φάσμα των ηλεκτρονικών βιβλίων σε πολλαπλές πλατφόρμες, έχοντας μεταφέρει μέρος της πολιτισμικής κληρονομιάς μας στην ψηφιακή εποχή. Ο δε αναγνώστης έχει τώρα τη δυνατότητα να διαβάσει περισσότερα από 70 ηλεκτρονικά έργα στο PC του και περισσότερα από 40 έργα, τα οποία μπορεί να κατεβάσει στους υπολογιστές χειρός.



Emulators' Gaming

Δείτε τι σκαρφιστήκαμε πάλι! Επειδή, απ' ό,τι καταλάβαμε, σας αρέσουν τα τουρνουά, όπως και σε εμάς, σκεφτόμαστε να διοργανώσουμε ένα extra Grand Prix διαφορετικό απ' ό,τι έχετε δει ή φανταστεί μέχρι τώρα! Ξέροντας τη μανία που έχει πιάσει τον κόσμο του gaming (φυσικά, και όλους εμάς) με τα emulator games, λέμε να δώσουμε σε όλους τη δυνατότητα να διαγωνιστούν στα αγαπημένα παιχνίδια τους, κερδίζοντας πολλά πλούσια δώρα! Αντί, λοιπόν, να παίζετε μόνο Quake 3 και FIFA, μπορείτε να αποδείξετε την αξία σας στο Street Fighter, στο Double Dragon, στο... Bubble Bobble ή σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του Mame ή κάποιου άλλου γνωστού arcade emulator προτιμάτε! Τα παιχνίδια, βέβαια, που θεωρούμε ως ιδανικά γι' αυτόν το σκοπό είναι εκατοντάδες, οπότε χρειαζόμαστε την πολύτιμη συνδρομή σας στη δύσκολη απόφαση να απορρίψουμε πολλά από αυτά! Η πρώτη σκέψη είναι να διοργανωθούν διαγωνισμοί high scores, στους οποίους, φυσικά, θα ανακηρύσσονται νικητές όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους πόντους σε κάποιο παιχνίδι, και αγώνες knock out για τα παιχνίδια που επιτρέπουν το παιχνίδι ανάμεσα σε δύο ή περισσότερους παίκτες! Συμπληρώστε, λοιπόν, το κουπονάκι και στείλτε το στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Emulators' Grand Prix"! Είμαστε σίγουροι ότι το event αυτό θα φέρει κοντά νέους και παλαιότερους παίκτες, γεφυρώνοντας το χάσμα ανάμεσα στους "κλασικούς" και τους "μοντέρνους" PC Masterάδες!



You still trying to win ?

Emulators' Grand Prix

- ❑ Θα σας ενδιέφερε να συμμετέχετε σε ένα τουρνουά με emulator games;
- ❑ Αν ναι, προτείνετέ μας τα αγαπημένα σας emulator games!

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

ΟΝΟΜΑ..

ΕΠΩΝΥΜΟ..

ΗΛΙΚΙΑ..

Στείλτε τις απαντήσεις σας στη διεύθυνση του περιοδικού (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Για το γκάλοπ: 'Emulators' Grand Prix'").

Κλείστε τα Παράθυρα!

Βούιξε ολόκληρη η πλάση (ε, ναι, λοιπόν, μου αρέσει να μιλάω για το έργο μου) με το νέο "πατατράκ" των Windows XP. Το πολυδιαφημιζόμενο "ασφαλέστερο" λειτουργικό, που απευθύνεται στο μέσο χρήστη, αλλά και σε εταιρείες που απαιτούν ένα ασφαλές περιβάλλον, απέκτησε μια τρυπάρα (με το συμπάθιο) "ΝΑ". Το μαύρο αυτό κενό διέφυγε την προσοχή της Microsoft σε ένα νευραλγικό μέρος του λειτουργικού, στο Universal Plug and Play (UPnP) των XP, αλλά και ορισμένων Windows 98 και Millennium συστημάτων. Ο όρος "Universal Plug and Play" αφορά στα πρωτόκολλα και στις υπηρεσίες που σχετίζονται με την επικοινωνία και το συγχρονισμό του PC με τις "έξυπνες" συσκευές νέας γενιάς. Παρ' όλο που ένας μέσος χρήστης μπορεί να μην εκμεταλλεύεται, προς το παρόν, τα προτερήματά του, είναι εγκατεστημένο αυτόματα σε κάθε σύστημα με Windows XP. Αποτέλεσμα είναι κάθε φορά που ξεκινά ο υπολογιστής, να "ακούει" τις UDP ports 1900 και 5000 για τυχόν μηνύματα από UPnP συσκευές. Αυτά τα ανοίγματα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν όμως και από οποιονδήποτε έχει... κακό σκοπό! Ο 21 ετών Marc Maiffret, ιδρυτής της εταιρείας eEye, εντόπισε τα τρωτά σημεία του UPnP και ως γνήσιος και ηθικός hacker τα δημοσιοποίησε. Βοήθησε, μάλιστα, τη Microsoft στη δημιουργία ενός patch για να επιδιορθώσει την αρχική "αμέλειά" της. Εκπληξη στη Microsoft προκάλεσε, ωστόσο, η στάση της αμερικανικής κυβέρνησης και ιδιαιτέρως του FBI, το οποίο έσπευσε να κατακεραυνώσει το νέο λειτουργικό μόλις έγιναν γνωστά τα προβλήματά του. Με ανακοίνωσή του το NIPC (National Infrastructure Protection Center) απέτρεψε τους χρήστες των XP από το να χρησιμοποιήσουν τις υπηρεσίες Plug and Play και τους κάλεσε να τις απενεργοποιήσουν, για να



αποφύγουν τον κίνδυνο επίθεσης από hackers. Τα XP βρέθηκαν στο μάτι του κυκλώνα, μέχρι που η Microsoft κυκλοφόρησε το patch Q315000 υπό τον τίτλο "Unchecked Buffer in Universal Plug and Play can Lead to System Compromise". Ολως περιέργως, το NIPC φρόντισε να αναθεωρήσει τις απόψεις του αμέσως και να δηλώσει πως το patch λύνει το πρόβλημα, προτού ακόμα το δοκιμάσει η εταιρεία στα συστήματά της! Αν και ακούγεται περισσότερο ως νίκη των δημόσιων σχέσεων της Microsoft παρά ως επιτυχία των προγραμματιστών της, οι ειδήμονες επιβεβαίωσαν πως, πράγματι, το πρόβλημα μοιάζει να επιλύεται...

Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN BioWare	RPG
2.	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND LucasArts	Adventure
3.	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION Microsoft	Strategy
4.	DIABLO 2 Blizzard Entertainment	RPG
5.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 EIDOS Interactive	Strategy
6.	THE LONGEST JOURNEY Funcom	Adventure
7.	GRAND PRIX 3 Microprose	Simulation
8.	FIFA 2001 EA Sports	Simulation
9.	HALF-LIFE Sierra Studios	Action
10.	THE SIMS Maxis	Strategy

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

Πρωτιά στην πειρατεία

Η BSA (Business Software Association) ανέδειξε την Ελλάδα πρώτη στην πειρατεία, με το ποσοστό παράνομα αντιγραμμένου λογισμικού να ξεπερνά το 66%. Την έκθεση επιβεβαίωσε στην πράξη η έφοδος της αστυνομίας σε διαμέρισμα στην οδό Κλεισθένους, όπου βρέθηκαν 18 CD Recorders, 6.000 πειρατικά CDs και λίστες με ονόματα πελατών. Μετά την αντιγραφή software και μουσικών CDs, σειρά έχουν τα DVDs, χάρη στις νέες συσκευές DVD-R. Τα διαφυγόντα κέρδη των εταιρειών παραγωγής λογισμικού θέτουν σε κίνδυνο την αναπτυξιακή πορεία τους, ιδιαίτερα στη χώρα μας όπου η αγορά της πληροφορικής αναζητά τα δικά της θεμέλια. Η πτώση των τιμών των CD Recorders έφερε τον "πειρασμό" στο σύστημα του μέσου χρήστη, με αποτέλεσμα την αναζωπύρωση του κύματος κλεψίτυπου software. Παράλληλα, οι τιμές των νόμιμων εφαρμογών διατηρούνται σε υψηλά επίπεδα, για να καλύψουν οι δημιουργοί τους τις απώλειες κερδών, τροφοδοτώντας έτσι έναν φαύλο κύκλο παρανομίας.



Παίζω & Βοηθάω

Λυσίας

6ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET

- ΓΛΩΣΣΑ
- ΜΟΥΣΙΚΗ
- ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
- ΒΙΟΛΟΓΙΑ
- ΦΥΣΙΚΗ
- ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
- ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
- ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ
- ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ
- ΙΣΤΟΡΙΑ
- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- ΧΗΜΕΙΑ

4 - 10 ΜΑΡΤΙΟΥ 2002

η ΜΕΓΑΛΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ μέσω INTERNET

Μετρήστε τις γνώσεις σας και συναγωνισθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.

Δικαίωμα συμμετοχής έχουν μαθητές από την Ε' Δημοτικού έως και τη Γ' Λυκείου που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού.
Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών ούτε προσωπικός λογαριασμός στο Internet.
Οροι και αίτηση εγγραφής στο www.lysias.gr. Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 010-6108000, εσωτ. 203, κ. Μαρία Αλβέρτη (e-mail: info@lysias.gr)

Χορηγοί επικοινωνίας:
ET1
Kiss 90.9 fm

www.lysias.gr

Οργάνωση:





Με την υποστήριξη των:
COMPUTER | PCmaster | TECHNOKids ΚΕΝΤΡΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ | ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ intralearn

amφiθeatro.gr

Στον "αέρα" είναι από σήμερα το πρώτο φοιτητικό portal του ελληνικού Διαδικτύου. Στόχος του είναι να προσφέρει λεπτομερή ενημέρωση γύρω από όλα τα θέματα που θα μπορούσαν να αφορούν έναν φοιτητή: φοιτητική νομοθεσία, κανονισμοί σπουδών, μεταπτυχιακά, Erasmus, υποτροφίες, αναβολή στράτευσης, κατατακτήριες, μετεγγραφές, ΔΙΚΑΤΣΑ, φοιτητικές εστίες, κληροδοτήματα κ.λπ. Ταυτόχρονα, αποτελεί την πρώτη on-line φοιτητική εφημερίδα, όπου φοιτητές απ' όλη την Ελλάδα εκφράζουν τις σκέψεις τους γύρω από κάθε ζήτημα, είτε με άρθρα τους είτε ανταλλάσσοντας τις απόψεις τους στο forum. Το amφiθeatro.gr συνεργάζεται με τα σημαντικότερα φοιτητικά έντυπα, όπως το "Καλειδοσκόπιο" της Φιλοσοφικής, τα "Παντειακά Νέα" και το "Υποβρύχιο". Θα άξιζε επίσης να αναφερθεί ότι βασική αρχή του amφiθeatro.gr είναι να μην ασκεί κανενός είδους λογοκρισία στους συνεργάτες του, ανεξάρτητα από το τι γλώσσα χρησιμοποιούν ή πόσο ανατρεπτικά είναι τα κείμενά τους. Επιπλέον, στις σελίδες του, μεταξύ άλλων, περιέχονται ενδιαφέροντα άρθρα, συνεντεύξεις γνωστών τραγουδιστών, κόμιξ, προβληματισμοί γύρω από φοιτητικά θέματα, αλλά και κείμενα για τον κινηματογράφο, τη μουσική, το θέατρο και τα ταξίδια. Τέλος, στο amφiθeatro.gr ο επισκέπτης μπορεί να στείλει δωρεάν μηνύματα σε κινητό, γρήγορα και απλά, χωρίς να μπει σε διαδικασία εγγραφής, ενώ πολύ σύντομα θα υπάρχουν και δωρεάν μελωδίες και λογότυπα!



Το amφiθeatro.gr είναι ένα site που δημιουργήθηκε από φοιτητές και δεν έχει εμπορικό/κερδοσκοπικό χαρακτήρα (σε καμία από τις σελίδες του δεν υπάρχουν διαφημίσεις).

■ http://www.amphitheatro.gr

Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών

Επίσημος οδηγός

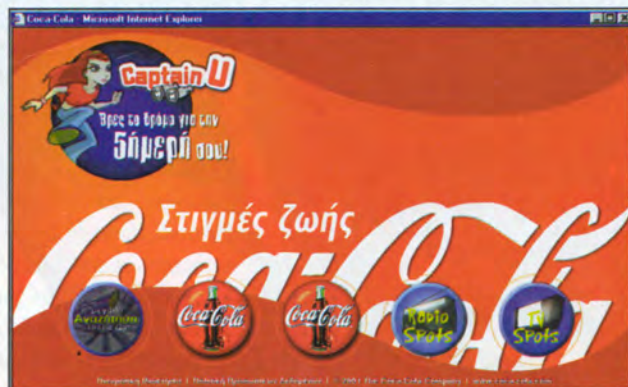
Ο επίσημος οδηγός της κινηματογραφικής τριλογίας του "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών" περιέχει πλούσια εικονογράφηση, με πολύχρωμες φωτογραφίες των ηθοποιών, των τοποθεσιών, των σκηνικών, των τεράτων και των στολών που θα δείτε, καθώς και αποκλειστικές συνεντεύξεις του σκηνοθέτη Peter Jackson και των πρωταγωνιστών. Ακόμη, δίνει πληροφορίες για τη σύλληψη, το σχεδιασμό και τα γυρίσματα της τριλογίας, ώστε να έχετε πλήρη εικόνα για τη δημιουργία της σημαντικότερης κινηματογραφικής τριλογίας των τελευταίων δέκα ετών.

Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού

Το βιβλίο αυτό αναφέρεται στην πρώτη ταινία της τριλογίας του "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών", με τίτλο "Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού", και είναι ένας οδηγός με μορφή επίτομης εγκυκλοπαίδειας που κατατοπίζει για τους ήρωες, τους τόπους, τις τοποθεσίες και τα έργα τέχνης της Μέσης Γης, του κόσμου που έφτιαξε με τη φαντασία του ο Tolkien. Ο πλούσια εικονογραφημένος αυτός τόμος προσφέρει άφθονες πληροφορίες και αποκλειστικές φωτογραφίες της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού, των Νάζγκουλ, των Ορκ και άλλων σημαντικών χαρακτήρων και πλασμάτων που εμφανίζονται στην πρώτη ταινία, μαζί με συγκλονιστικές εικόνες από το Χόμπιτον, το Ορθανκ και τη Μόρια. Ακόμη, θα βρείτε εδώ έναν αποκλειστικό χάρτη της Μέσης Γης μαζί με φωτογραφίες των πιο σημαντικών τοποθεσιών. Ακόμα, κυκλοφορούν η βιογραφία του J.R.R. Tolkien, γραμμένη από τον Michael Coren, το βιβλίο "Οι Ρίζες και τα Φύλλα της Μέσης Γης" του Θωμά Μαστακούρη, καθώς και το βιβλίο "Γράμματα από τον Αϊ-Βασίλη" του J.R.R. Tolkien. Ολα τα βιβλία εκδίδονται από την ΑΙΟΛΟΣ (Αραχώβης 35, 106 81, Αθήνα, τηλ.: 010 3301553, www.aiolos.com.gr).

Νέο Coca-Cola game

Αφήστε να μαντέψω! Ηδη έχετε αρχίσει τα όνειρα και ίσως τις προετοιμασίες για τη σημαντικότερη στιγμή των μαθητικών σας χρόνων! Αναφέρομαι, φυσικά, στην 5ήμερη εκδρομή (σχεδόν κατά κανόνα έχει προορισμό τη Ρόδο, την Κέρκυρα ή την Κρήτη). Μην κάθεστε, λοιπόν, καθόλου! Μπείτε στο ελληνικό site του αναψυκτικού Coca-Cola και συμμετέχετε στο Coca-Cola game! Σε αυτό καλείστε να φέρετε εις πέρας κάποιες αποστολές ...αναψυχής, τις οποίες μόλις ολοκληρώσετε με επιτυχία, θα έχετε ως έπαθλο πληρωμένη 5ήμερη εκδρομή για την τάξη σας και άλλα πλούσια δώρα! Η



νέα περιπέτεια αφορά στην αγωνία ενός νέου, ο οποίος έχασε το λεωφορείο με το οποίο θα έφευγε για την 5ήμερη εκδρομή του. Πρέπει, λοιπόν, να βάλει τα δυνατά του, να αποφύγει όλες τις παγίδες και να κατορθώσει στο τέλος να προλάβει το πλοίο για τη Ρόδο. Στη σελίδα υπάρχουν όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για τα δώρα και τους όρους συμμετοχής. Και για όσους δεν θυμούνται, το site που πρέπει να επισκεφτείτε βρίσκεται στη διεύθυνση www.coca-cola.gr.


PC
CD
ROM


FIRAXIS

CES 2002: Σπίτι μου σπιτάκι μου

Το μήνα που πέρασε διεξήχθη στο Las Vegas η διεθνής έκθεση CES 2002 (Consumer Electronics Show), μία τεχνολογική έκθεση αφιερωμένη στους ψηφιακούς καταναλωτικούς πειρασμούς του μέλλοντος. Η φετινή CES ήταν μεγαλύτερη σε έκταση (σχεδόν διπλάσια) από κάθε άλλη τεχνολογική έκθεση των Ηνωμένων Πολιτειών. Χιλιάδες ηλεκτρονικές συσκευές έδωσαν το στίγμα του 2002 και των hi-tech εκπλήξεων που θα μας προσφέρει. Μία έκθεση αφιερωμένη στο σύνολο των ηλεκτρονικών επιτευγμάτων, φιλοξένησε από προϊόντα πληροφορικής μέχρι συστήματα προσθήκης multimedia χαρακτηριστικών σε αυτοκίνητα. 2.000 εκθέτες ανέλαβαν να ξεναγήσουν τους επισκέπτες στα πρώτα βήματα της νέας χιλιετίας. Η ομιλία του Bill Gates έκλεψε την παράσταση. Ο ζάπλουτος επιχειρηματίας εξέφρασε, μέσω 3 θεματικών ενοτήτων, την πεποίθησή του



ότι σε λίγα χρόνια τα σπίτια μας θα έχουν "ψηφιοποιηθεί" πλήρως, με τον υπολογιστή να αποτελεί την "καρδιά" κάθε οίκου! Συγκεκριμένα, μίλησε για κινητές συσκευές ("on the go devices"), οικιακές συσκευές ("the home experience") και συσκευές ψυχαγωγίας ("entertainment"). Ο υπολογιστής θα κάνει αισθητή την παρουσία του σε κάθε γωνιά του χώρου μας, μέσα από επίπεδες οθόνες που θα παρέχουν πρόσβαση σε υπηρεσίες ψυχαγωγίας και ενημέρωσης. Η τεχνολογία "Mira" προβλέπει εμπλουτισμό των λειτουργικών φορητών συσκευών, ώστε να έχουν διττό ρόλο. Θα μπορεί, δηλαδή, ο χρήστης να πάρει την επίπεδη οθόνη αφής του PC του από το γραφείο του και να συνεχίσει τη δουλειά του σε κάποιον άλλο χώρο του σπιτιού. Η ασύρματη επικοινωνία τίθεται στο επίκεντρο της εξέλιξης των μελλοντικών συσκευών, με συνέπεια τα προϊόντα νέας τεχνολογίας που θα ακολουθήσουν να είναι εύχρηστα και ευέλικτα. Στο χώρο της οικιακής διασκέδασης, η πρόταση της Microsoft αφορά σε ένα σύστημα που θα ενσωματώνει τη λειτουργικότητα πολλών ηλεκτρονικών συσκευών που βρίσκονται διάσπαρτες σε κάθε σπίτι, όπως τηλεόραση, βίντεο, στερεοφωνικό και πολλές άλλες ανάλογες συσκευές! Το ασύρματο "κέντρο ψυχαγωγίας" θα διαχειριζόμαστε -σύμφωνα με τον Billάκο- με ένα τηλεκοντρόλ.

Ολα τα "κουλά" χωράνε...

Βεβαίως, δεν ήταν μόνη η Microsoft στην έκθεση. Εκατοντάδες εκθέτες, από τους πιο παραδοσιακούς μέχρι τους πιο εκκεντρικούς, άπλωσαν την... πραμάτεια τους. Σίγουρα τα αντικείμενα-φετίχ ήταν, για άλλη μία φορά, τα νέα PDAs της Palm, με ριζικά ανανεωμένη τεχνολογία υπερύθρων. Δεν έλειψαν και τα MP3 Players, όπως το Rio Riot, οθόνες πλάσματος, κινητά τρίτης γενιάς και το νέο chipset nForce 415-D της nVIDIA, ειδικά κατασκευασμένο για AMD Athlon XP επεξεργαστές. Το πρώτο PDA με Linux βρέθηκε και αυτό εκεί και, φυσικά, όλοι έσπευσαν να το συγκρίνουν με τα Pocket PC 2002 PDAs. Στην CES παρουσιάστηκε και η τελευταία λέξη της μόδας, το eVest, ένα γιλέκο εξοπλισμένο με μία σειρά από ηλεκτρονικά gadgets! Εξίσου εκκεντρικό ήταν και το iPan, ένα εκσυγχρονισμένο και δικτυακό... τηγάνι! Κι όμως, στο μέλλον θα μπορείτε να ενημερώνεστε μέσω Internet αν το μεσημεριανό σας κινδυνεύει να καεί. Παράλληλα, το DVD-R δείχνει να αντικαθιστά στις συνειδήσεις των κατασκευαστών το video recorder. Την προσοχή απέσπασαν και άλλες πολυσυσκευές, που συνδύαζαν σε ένα τηλεόραση, DVD, στερεοφωνικό και σύνδεση με το Internet . Μένει να δούμε πότε όλα αυτά τα "καλούδια" θα εμφανιστούν και στη χώρα μας...



Ετσι, δεν θα ήταν απίθανο να δούμε σύντομα επιτραπέζιες συσκευές DVD, οι οποίες θα έχουν δυνατότητες εγγραφής, είτε από την τηλεόραση (μέχρι τότε μπορεί να είναι πλήρως ψηφιακή, εκπέμποντας ακολουθίες δεδομένων MPEG2) είτε από άλλες εξωτερικές συσκευές! Μένει να δούμε όχι απλώς πότε θα εμφανιστούν οι καυτές αυτές συσκευές στην αγορά (τόσο του εξωτερικού αλλά πολύ περισσότερο της χώρας μας), αλλά και ποιες θα είναι οι αρχικές τιμές τους, οι οποίες κατά παράδοση είναι αρκετά τσουχτερές! Ισως να έχουμε την ευκαιρία να δούμε κάποια δείγματα σε κάποια μελλοντική έκθεση "Εικόνα & Ηχος"...





Anarchy Online

flash

Τη βλέπετε στο δρόμο, στο σουπερμάρκετ, στην καφετέρια της γειτονιάς σας. Τα βέλη του έρωτα σας έχουν κάνει να μοιάζετε με ελβετικό τυρί. Το πρόβλημα είναι ότι είστε Αμερικανός και δεν σας περνάει από το μυαλό η ιδέα να πάτε να της μιλήσετε. Αντιθέτως, μπορείτε να διαθέσετε μόλις $78.000 (κάποια εκατομμύρια δηλαδή!) για να προσλάβετε πρώην πράκτορες της CIA και του FBI μέσω του Internet. Το site http://www.coincidencedesign.com προσφέρει εξειδικευμένες υπηρεσίες παρακολούθησης. Η elite του χώρου αναλαμβάνει να μάθει τα πάντα για τη μελλοντική σύζυγό σας και να σας ενημερώσει για τα γούστα και τις προτιμήσεις της. Στο τελευταίο στάδιο της "επιχείρησης" κανονίζονται μια σειρά από "συμπτωματικές" συναντήσεις με την υποψήφια νυφούλα (ή μάλλον θύμα) ώστε να ευδοκιμήσει ένας μεγάλος και αυθόρμητος πάνω απ' όλα έρωτας. Μη χάσετε αυτό το site, ιδιαίτερα αν είστε πλούσιος, διεστραμμένος και τρέμετε την ανθρώπινη επικοινωνία...

Hack-άρετε οδηγώντας

Οσα έχετε δει σε ταινίες high-tech, με θεματολογία από τον σκοτεινό κόσμο του hacking, γίνονται πλέον πραγματικότητα! Τα ασύρματα δίκτυα και η ραγδαία εξάπλωσή τους προκαλούν αρκετές αλλαγές στα στερεότυπα που έχουν κατασταλάξει στο υποσυνείδητό μας. Οι hackers βγαίνουν από τις "κρύπτες" τους και επιβιβάζονται σε αυτοκίνητα, τα οποία έχουν μετατρέψει σε τεχνολογικά "οχυρά". Οσο κι αν ακούγεται περίεργο, το hacking απέκτησε ρόδες! Η κεντρική ιδέα είναι απλή όσο και πρωτότυπη: Ενα laptop εφοδιάζεται με GPS, κάρτα ασύρματης επικοινωνίας και software για wireless sniffing, όπως το NetStumbler και το Airsnort. Το wireless sniffing, σε αντιστοιχία με το γνωστό port sniffing που γίνεται στο Διαδίκτυο, είναι η τεχνική αναζήτησης σημείων εισόδου σε ένα τοπικό ασύρματο δίκτυο. Οταν, λοιπόν, ένα αυτοκίνητο διαθέτει τα προαναφερόμενα εργαλεία, μετατρέπεται σε μία κινητή απειλή για τα εταιρικά ή οικιακά ασύρματα LANs. Ο οδηγός του μπορεί να ανακαλύψει πού υπάρχουν τέτοια δίκτυα με ένα απλό πέρασμα μπροστά από το κτήριο που τα στεγάζει. Επειτα, μπορεί να αποκτήσει πρόσβαση σε



αυτό και να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητές του ή να υποκλέψει τις διακινούμενες πληροφορίες. Αν και ακούγεται αρκετά ανησυχητικό, το φαινόμενο του "DriveBy Hacking" μάλλον έχει λάβει τη διάσταση ιδιόρρυθμου χόμπι στους κύκλους των εκκεντρικών πρωτοπόρων της πληροφορικής, οι οποίοι μπορεί να ωφεληθούν από τα γνωστικά προσόντα τους για να κινούνται άνετα στους δρόμους, ανάβοντας πράσινα όλα τα φανάρια που συναντούν!

Lord Of The Rings: Το παιχνίδι

"Ο αγώνας τοξοβολίας μόλις τέλειωσε. Ο Legolas ήταν πάντα ένας αξιόμαχος αντίπαλος και αυτή τη φορά κατάφερε να με κερδίσει, αλλά σίγουρα δεν θα του τη χαρίσω. Την επόμενη φορά εγώ θα κερδίσω το χρυσό μήλο στα 'Γουλιέλμια 2003' και ο Legolas θα αρκεστεί στο χρυσό σκουλήκι της δεύτερης θέσης! Αλλά ας τα αφήσω αυτά, να πάω να πιω μια μπίρα με τον ξανθομάλλη ανταγωνιστή μου...".

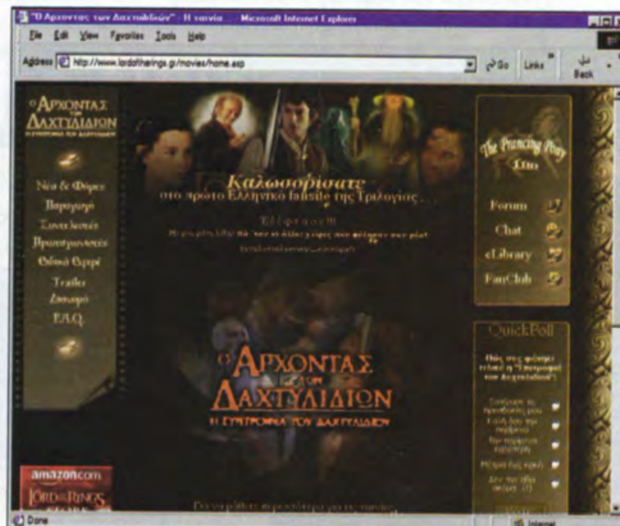


Στιγμές όπως η παραπάνω θα είναι συχνές, αφού η δημιουργία του παιχνιδιού, βασισμένου στην ταινιάρα, έχει ήδη ξεκινήσει. Ή μάλλον, για να ακριβολογώ, "των παιχνιδιών", καθώς αναμένονται τουλάχιστον δύο σχετικοί τίτλοι PC games μέσα στη χρονιά που διανύουμε. Από τη μια, η Electronic Arts έχει τα δικαιώματα από τη New Line Cinema για να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι βασισμένο στην ταινία "Lord Of The Rings". Ηδη έχουν κυκλοφορήσει τα πρώτα screenshots, αν και η "πρεμιέρα" του ίδιου του παιχνιδιού θα αργήσει αρκετά. Φημολογείται πως για διαφημιστικούς λόγους θα συμπέσει με την πρώτη προβολή της δεύτερης ταινίας του "Αρχοντα των δαχτυλιδιών", το προσεχές φθινόπωρο. Από την άλλη, η Universal Interactive κατέχει τα δικαιώματα παραγωγής παιχνιδιών βασισμένων στα βιβλία "Lord Of The Rings". Ετσι, το ίδιο χρονικό διάστημα αναμένουμε και από την πλευρά της κάποιον σχετικό τίτλο. Οπως και να 'χει, και οι δύο μεταφορές αναμένεται να είναι "πιστές" στην ταινία. Οι εικόνες που έχουμε στα χέρια μας μαρτυρούν πως οι σχεδιαστές έχουν βάλει τα δυνατά τους και έχουν κατορθώσει να μεταφέρουν με σχεδόν απόλυτη επιτυχία όλα τα σκηνικά της ταινίας! Για να μη μιλήσω για τα μοντέλα των ηρώων, τα οποία δείχνουν απίστευτα όμορφα! Υπομονή, λοιπόν, γιατί προς στιγμή το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να κοιτάτε τις εικόνες και να δουλεύει η φαντασία σας!

ΕΛΛΗΝΙΚΑ SITES ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ

Lordoftherings.gr

Το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του ελληνικού fan site του "Lord of the Rings" είναι η Library, όπου μπορείτε να βρείτε διάφορα media προϊόντα, αλλά και αρχεία που σχετίζονται με αυτά. Η πρώτη ματιά πέφτει σ' ένα CD με συμφωνικές ενορχηστρώσεις με θεματολογία το έπος του Tolkien. Δεν πρόκειται για το επίσημο soundtrack της ταινίας, αλλά για συνθέσεις του Ολλανδού Joahnn de Meij. Ακόμα υπάρχουν δείγματα από 3 μέρη της συμφωνίας σε format Real Player, για να πάρετε μια γενική ιδέα τού τι θα ακούγατε αν αγοράζατε ολόκληρο το CD. Στην κατηγορία με τις εκδόσεις, θα βρείτε, φυσικά, αναφορές σε διάφορα βιβλία και ημερολόγια που έχουν σχέση με την τριλογία, την ταινία αλλά και τον ίδιο τον Tolkien. Ολα τα links οδηγούν στην amazon.com, έτσι αν θέλετε να αγοράσετε κάποιο ή κάποια από τα εικονιζόμενα βιβλία, θα πρέπει να μπείτε στη διαδικασία παραγγελίας μέσω Δικτύου. Ωστόσο, σίγουρα κάποια από αυτά θα τα βρείτε σε καλά κεντρικά βιβλιοπωλεία. Κάποια άλλα είναι μάλλον σπάνια, όπως η δερματόδετη συλλεκτική έκδοση της τριλογίας (έτους 1974) ή η συλλεκτική έκδοση χιλιετίας (έτους 1999). Συνοπτικά, υπάρχουν αναφορές σε άτλαντες της Μέσης Γης, βιογραφίες, λευκώματα, μελέτες και δοκίμια και, φυσικά, κριτικές και αναλύσεις του έργου του Tolkien. Η πιο "cult" στήλη απ' όλες είναι η Πινακοθήκη, όπου θα βρείτε εκπληκτικές εικόνες βγαλμένες από την ψυχή (κυριολεκτικά) καλλιτεχνών επηρεασμένων από το μύθο της Μέσης Γης. Η εικόνα με τον Legolas και τον Gimli στις επάλξεις είναι Κ-Α-Τ-Α-Π-Λ-Η-Κ-Τ-Ι-Κ-Η, όπως επίσης αυτή που απεικονίζει την Eowyn να αντιμετωπίζει το Nazgul (εντάξει, ο John Howe δεν είναι από τους αγαπημένους μου εικονογράφους, αλλά οι δύο αυτές εικόνες είναι αξιοθαύμαστες). Σε αυτή τη στήλη θα βρείτε και κάποιες φωτογραφίες από την ταινία. Τελευταία προσθήκη στη βιβλιοθήκη του site είναι μία υποκατηγορία με χάρτες, η οποία δεν ήταν έτοιμη τη στιγμή που γράφονταν αυτά. Λογικά σε αυτήν θα περιλαμβάνονται χαρτογραφήσεις της Μέσης Γης με όλες τις σημαντικές τοποθεσίες (για τους ταξιδιάρηδες). Τέλος, η σελίδα διαθέτει το δικό της forum και chatroom, όπου γίνονται συνήθως οι συζητήσεις μεταξύ των fans. Ακόμα υπάρχει μία στήλη με δημοψηφίσματα, που αφορούν στην ταινία και στα οποία καλείστε να δώσετε το στίγμα σας.



ΔΙΕΘΝΗ SITES ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ

archive.org

Μόλις επισκεφθείτε τον δικτυακό τόπο του Internet Archive (www.archive.org), θα διαπιστώσετε πως μπορείτε να σπαταλήσετε ατελείωτες ώρες ψάχνοντας για οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο σας ενδιαφέρει και αποτελεί πια παρελθόν. Μπορείτε να δείτε πώς ήταν το Internet πριν από αρκετά χρόνια, ταξιδεύοντας στη μορφή της αγαπημένης σας σελίδας, όπως αυτή ήταν σε περασμένες εποχές. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η επιλογή Movies. Μία πληρέστατη βάση δεδομένων κάθε λογής βίντεο, που συμπεριλαμβάνει ειδήσεις, διαφημίσεις, εκπαιδευτικές ταινίες, ακόμα και φιλμ, θα σας αφήσει έκπληκτους για τον όγκο των περιεχομένων του site. Βίντεο που καταλαμβάνουν από το χώρο μίας δισκέτας μέχρι ενός CD-ROM βρίσκονται διαθέσιμα για δωρεάν downloading. Παράλληλα, η επιλογή Internet θα σας οδηγήσει στη Wayback Machine, μία μηχανή αναζήτησης με νοσταλγικές τάσεις. Ενδιαφέρον προκαλεί και η επιλογή Arpanet, χάρη στην οποία μεταφερόμαστε στις ρίζες του Internet. Μην περιμένετε, φυσικά, html σελίδες από αυτήν την εποχή. Για να δείτε τα καταχωρισμένα δεδομένα του Arpanet, θα χρειαστείτε το DjVu plug-in v3.0, το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν μέσω σχετικού link από το ίδιο το site. Με τη βοήθειά του, αποκτάτε μία πρόγευση για το πώς θα εργάζονται οι αρχαιολόγοι του μέλλοντος. Κάποτε η σκόνη των ανασκαφών θα αντικατασταθεί από τα bytes του κυβερνοχώρου...



Οι υποκατηγορίες αναζήτησης του archive.org χωρίζονται σε 3 βασικά τμήματα. Το πρώτο και κύριο αφορά στα περιεχόμενα του Διαδικτύου (Web content), με τις κατηγορίες World Wide Web Pages, Usenet Bulletin Boards και FTP Sites. Στην πρώτη είναι προφανές πως έχουν αποθηκευτεί σελίδες που έχουν πάψει να αποτελούν μέρος του παγκόσμιου ιστού. Υπάρχει μία μηχανή αναζήτησης ρετρό σελίδων, η οποία φέρει την ενδεικτική ονομασία Wayback Machine, όπου μπορείτε να δώσετε στο dialogue box τη διεύθυνση κάποιας σελίδας την οποία η μηχανή αναλαμβάνει να "ξεθάψει" από τους καταλόγους του archive.org. Δίνοντας κάποια λέξη στην αναζήτηση, το archive.org σάς επιστρέφει λίστες με σελίδες ταξινομημένες χρονολογικά, ώστε να μπορέσετε να περιηγηθείτε σε αυτές. Το ίδιο ισχύει και για τις bulletin boards, όπου υπάρχουν αποθηκευμένα περισσότερα από 16 εκατομμύρια postings από διάφορα fora. Και εδώ δίνετε κάποια ενδεικτική λέξη (ή λέξεις) και ψάχνετε ανάμεσα στα αποτελέσματα για τις απαντήσεις που σας καλύπτουν. Το ίδιο ισχύει για τα FTP sites, τα οποία έχουν αρχειοθετηθεί με τα δεδομένα τους, φτάνοντας τον αριθμό των 50.000.

του Derek dela Fuente

SPEEDBALL ARENA
(Bitmap Brothers)
Αίμα και παγοπέδιλα

Και ποιος δεν θυμάται τους Bitmap Brothers, μία από τις παλιότερες και καλύτερες ομάδες δημιουργίας παιχνιδιών, οι τίτλοι της οποίας σχεδόν κατά κανόνα ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα; Το Speedball πρωτοεμφανίστηκε την 10ετία του '90 στους home υπολογιστές και γνώρισε μεγάλη επιτυχία, όμως, το Speedball Arena αξιώνει να δώσει στο PC gaming μια δόση από εμπειρία PS2!

Οπως θα καταλάβατε, το παιχνίδι πρόκειται να ταράξει τα λιμνάζοντα νερά των sports simulation, καθώς θα είναι το πρώτο που θα αποδώσει ένα τέτοιο "μελλοντικό" και βίαιο σπορ σε δικτυακό εύρος. Για την ιστορία, το Speedball είναι ένα σπορ του 21ου αιώνα, βασίζεται στη δύναμη, τη βία και την... έλλειψη κανόνων! Λόγω, όμως, της διαφθοράς και της έλλειψης χρημάτων, το σπορ έπαψε να υπάρχει μέχρι το 2100, όπου επανήλθε με την ίδρυση του World Speedball League. Το Speedball Arena τοποθετείται 50 χρόνια μετά το Speedball 2, οπότε έχει εξελιχθεί σε ένα αδιαφιλονίκητο υπερθέαμα. Στο Speedball 2 οι παίκτες είχαν ως σκοπό την οδήγηση της ομάδας Brutal Deluxe στην κορυφή της βαθμολογίας. Το 2100 στο Speedball Arena, η Brutal Deluxe είναι τοπ και σκοπός σας είναι να τους ρίξετε από την κορυφή με τη νέα ομάδα σας. Το ύφος του παιχνιδιού θα μπορούσε να παρομοιαστεί με ένα "ανθρώπινο φλιπεράκι". Αυτό που κάνει το παιχνίδι διασκεδαστικό είναι, φυσικά, οι παγωμένες πίστες του.

Το παιχνίδι διαθέτει ένα επεκταμένο career mode, περιλαμβάνοντας πολλά πρωταθλήματα, κύπελλα και αγώνες νοκ άουτ.



Ομοίως με κάθε άλλο αθλητικό παιχνίδι, υπάρχει αναλυτικό roster στατιστικών, το οποίο θα μπορείτε να δείτε είτε κατά μονάδα είτε συνολικά. Η Bitmap Brothers, μάλιστα, σχεδιάζει να διαθέσει αυτά τα στοιχεία μέσω Διαδικτύου, ώστε όταν κάποιοι επισκέπτες παρακολουθούν ένα ματς (ναι, θα μπορεί να γίνεται και αυτό) να μπορούν να έχουν στη διάθεσή τους, ανά πάσα στιγμή, τα στατιστικά. Αν και το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με την προοπτική ότι οι παίκτες θα προπονούνται στο single player mode για να ετοιμάζονται για τα "γερά" παιχνίδια στο on-line mode, το single player game δεν χάνει την αξία του. Οσοι θυμάστε από το Speedball 2, το training mode μπορεί να είναι αρκετά διασκεδαστικό και προκλητικό!





Είναι θετικό ότι η προγραμματιστική ομάδα ξεκαθάρισε ότι αν και το παιχνίδι έχει καθαρούς "δικτυακούς" στόχους, η αγορά και χρήση του για μονό παιχνίδι εγγυάται διασκέδαση και εκρήξεις αδρεναλίνης. Η σειρά των Speedball είναι ήδη διάσημη για το single player mode και ο υπολογιστής μπορεί να δώσει πραγματική μάχη, καθώς η τεχνητή νοημοσύνη είναι υψηλών προδιαγραφών και επιδόσεων. Το παιχνίδι διαθέτει ένα επεκταμένο career mode, περιλαμβάνοντας πολλά πρωταθλήματα, κύπελλα και αγώνες νοκ άουτ. Οι επιλογές είναι απόλυτα ρυθμιζόμενες κατά τις επιθυμίες σας, ενώ είναι ευνόητο πως το multiplayer παιχνίδι δεν περιορίζεται στο Διαδίκτυο, καθώς υποστηρίζονται πλήρως όλα τα πιθανά local modes. Το σύστημα που ισχύει είναι ανάλογο αυτού του Speedball 2, πλαισιωμένο από ένα νέο character class system, δίνοντας σε κάθε παίκτη της ομάδας ειδικές δυνατότητες που σχετίζονται με την κίνηση, την ταχύτητα, την ευελιξία και την αντοχή.

Υπάρχουν 4 βασικές κατηγορίες παικτών: τερματοφύλακες, αμυντικοί, μέσοι και επιθετικοί. Καθένας έχει διαφορετική φυσιολογία, τόσο εικονικά όσο και ως προς την απόδοση. Αυτό θα σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε μια ομάδα με την ισορροπία που σας ταιριάζει. Αυτό δίνει ιδιαίτερη χροιά στη φυσιολογία της ομάδας. Οι τραυματισμοί, για παράδειγμα, συμβαίνουν ανάλογα με τη φυσική κατάσταση στην οποία βρίσκεται η ομάδα και, φυσικά, κάθε παίκτης μεμονωμένα. Αν κάποιος παίκτης τραυματιστεί αρκετές φορές, θα τεθεί εκτός ομάδας. Αυτό ισχύει, επίσης, για τα on-line games, οπότε αν κάποιος παίκτης σας τραυματιστεί, θα πρέπει να τον προπονήσετε από την αρχή σε κάποιο single player mode για να μπορέσετε να τον ξαναχρησιμοποιήσετε. Το Speedball Arena έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να μην μπορεί να βρεθεί κάποια "θαυματουργή" τακτική που θα σας ξελασπώνει σε κάθε περίπτωση. Αυτό ισχύει για όλα, από την προπόνηση των παικτών μέχρι και τη σύνθεση των τουρνουά και των γηπεδικών συνθηκών. Ο μόνος παράγοντας που μπορεί να παίξει καταλυτικό ρόλο στην έκβαση του παιχνιδιού θα είναι η συνεχής προπόνηση των παικτών σας κα, βέβαια, το πόσο τυχεροί είστε!

MEDIEVAL: TOTAL WAR

(Activision)

Ο απόλυτος μεσαιωνικός πόλεμος



Ενα από τα κορυφαία σύγχρονα παιχνίδια στρατηγικής είναι το Shogun: Total War, ένα παιχνίδι δημιουργημένο από την ομάδα Creative Assembly και διαθέσιμο μέσω της Electronic Arts. Ο τίτλος όχι μόνο κατόρθωσε να αποκτήσει ένα ισάξιο mission disc, το Mongol Invasion, αλλά ήταν και ο πρώτος της προγραμματισμένης σειράς Total War. Το δεύτερο παιχνίδι, το οποίο βρίσκεται στο στάδιο του σχεδιασμού, θα ονομαστεί Medieval: Total War και θα διατεθεί από την Activision. Παρ' όλο που το πρώτο παιχνίδι της σειράς βασιζόταν σε σενάρια άγνωστα στους περισσότερους από εμάς, το Medieval υπόσχεται ένα περιβάλλον πιο γνώριμο στους παίκτες της δύσης.

Το Medieval: Total War ξεκινά με τις πρώτες σταυροφορίες το 1095 και ολοκληρώνεται με την άλωση της Κωνσταντινούπολης το 1453, διανύει δηλαδή 358 χρόνια σκληρών πολέμων με σιδερόφρακτους πολεμιστές και κοφτερά ξίφη. Επιλέγοντας κάποια από τις αντιμαχόμενες πλευρές, θα πρέπει να αλλάξετε, παίζοντας και πολεμώντας, την ιστορία του Μεσαίωνα. Καθεμία από τις 12 φυλές (περιλαμβανομένων των Βυζαντινών, των Γερμανών, των Γάλλων, των Αγγλων και των Τούρκων) έχει το δικό της στυλ, τις δικές της μονάδες και δυνατότητες, τα δικά της κτήρια και λοιπά. Κάθε φυλή διαθέτει ακόμα στρατηγούς, κυβερνήτες και ευγενείς, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να οδηγούν τους στρατούς και να εξελίσσουν τις προσωπικότητές τους καθώς το παιχνίδι προχωρεί. Πέρα από αυτούς τους καθαρά RPG χαρακτήρες, υπάρχουν άλλοι που μπορούν να είναι καταλύτες στις μάχες, διαπραγματευτές για την ειρήνη, δημιουργοί έργων τέχνης, εφευρέτες και πολλά άλλα. Αυτοί οι ειδικοί χαρακτήρες έχουν τις μορφές αιρετικών, φιλοσόφων, καλλιτεχνών, διπλωματών - για να ονομάσουμε μερικούς. Οι βασικότεροι, όμως, είναι οι εθνικοί ήρωες, μονάδες με ειδικές δυνατότητες και πολεμικές χάρες. Στρατηγικοί "γίγαντες", όπως ο Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος, ο Φρεντερίκ Μπαρμπαρόσα, ο Σάλαντιν και ο Κουμπλάι Καν, και θρυλικοί πολεμιστές, όπως ο Γουίλιαμ Γουάλας, ο Ελ Σιντ, ο Ρομπέν των δασών, η Ιωάννα της Λορένης και πολλοί άλλοι, εμφανίζονται στο Medieval: Total War.

Οι λεπτομέρειες γύρω από το παιχνίδι δεν είναι απόλυτα ξεκάθαρες, καθώς τόσο η Activision όσο και η Creative Assembly δεν δίνουν πολλές πληροφορίες. Το μόνο που γνωρίζουμε είναι πως στο παιχνίδι υπάρχουν πάνω από 100 διαφορετικές μονάδες (τευτονικοί ιππότες, Σαρακηνοί, τοξότες, Βεδουίνοι με τις καμήλες τους, γενίτσαροι και άλλοι, με έναν αριθμό πλέον των 10.000 μονάδων σε κάθε μάχη), που πολεμούν σε πραγματικό χρόνο από τις φάρμες της Βόρειας Ευρώπης μέχρι τις ερήμους της Βόρειας Αφρικής. Κάθε campaign θα είναι πιστή στα ιστορικά γεγονότα κάθε εποχής και, καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, κάθε έθνος θα πρέπει να ανταποκρίνεται στις εξελίξεις (τεχνολογικές και μη) για να μπορεί να μένει ζωντανό. Δεν είναι, όμως, μόνο οι αναβαθμίσεις σε οπλικά συστήματα που παίζουν σημαντικό ρόλο. Για να κατακτήσετε την Ευρώπη, θα πρέπει να συνάψετε στρατηγικής σημασίας συμμαχίες, να σχεδιάσετε εμπορικές συναλλαγές, να ανακαλύψετε νέες τεχνολογίες, να χτίσετε κάστρα, να φτιάξετε στόλο, να εκπαιδεύσετε πολεμιστές και ηγέτες, καθώς και να αντιμετωπίσετε με επιτυχία τυχόν εξεγέρσεις. Επιπρόσθετα, υπάρχει ποικιλία στις κουλτούρες και των 12 εθνών, που επηρεάζει τόσο την εξέλιξη στα πεδία των μαχών όσο και την αρχιτεκτονική και την πολιτική.

Αν και το θέμα του Medieval: Total War βασίζεται στους κατακτητικούς πολέμους, θα υπάρχουν πολλά εσωτερικά quests, αποκαλούμενα "Glorious Achievements" κατά τα οποία θα αποκτήσετε φήμη, δόξα και πλούτη. Αυτά τα Glorious Achievements περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, την κατασκευή κτηρίων, όπως μεγάλων καθεδρικών, τη διεξαγωγή σταυροφοριών, την εγκαθίδρυση αποικιών στο άλλο άκρο του ωκεανού ή την ανακάλυψη ενός νέου κόσμου. Για να απεικονίζονται πιστά οι κουλτούρες των διάφορων φυλών, η αρχιτεκτονική τους ποικίλλει, ανάμεσα στη βυζαντινή, την ισλαμική και αυτήν της Δυτικής Ευρώπης.



Οι τρισδιάστατες μάχες στο Medieval: Total War βασίζονται στην τεχνολογία που ήδη χρησιμοποιήθηκε από την Creative Assembly στο Shogun: Total War. Οι λεπτομερείς στρατηγικοί χάρτες περιλαμβάνουν τα πλέον φυσικά χαρακτηριστικά της ευρωπαϊκής εδαφικής μορφολογίας. Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του παιχνιδιού θα είναι σίγουρα οι πολιορκίες κάστρων. Τα φρούρια έχουν πλέον πρόσθετες οχυρώσεις, με χαντάκια, τάφρους, παλούκια και παγίδες, ενώ οι πύργοι μπορούν να φέρουν τοξότες, πυροβολικό και πολιορκητικά όπλα. Τα πολιορκητικά όπλα, με τη σειρά τους, είναι εντυπωσιακά. Καταπέλτες, πολιορκητικοί πύργοι, κανόνια μπορούν να μετατρέψουν κάθε οχύρωμα σε σκόνη.

Το Medieval: Total War σχεδιάζεται να εμφανιστεί στην αγορά μέσα στο 2002, αν και οι δικές μας προβλέψεις είναι πως θα πρέπει να περιμένετε μέχρι το τέλος της χρονιάς.

COSSACKS: ART OF WAR

(GSC Game World)

Και άλλοι κοζάκοι στο "χαράκι"

Ένα από τα παιχνίδια της προηγούμενης χρονιάς που ξάφνιασαν με την ποιότητά τους ήταν το Cossacks: European War. Δημιουργημένο από την ουκρανική εταιρεία GSC Game World, το παιχνίδι τοποθετούσε τους παίκτες σε γεγονότα που διαδραματίζονταν τον 16ο και 18ο αιώνα. Η γερμανική εταιρεία που ανέλαβε τη διάθεση του παιχνιδιού, απαίτησε τη συνέχειά του από τους κατασκευαστές, καθώς το παιχνίδι γνώρισε τεράστια επιτυχία πουλώντας ένα εκατομμύριο αντίτυπα. Εν αναμονή του δεύτερου παιχνιδιού, η εταιρεία ετοιμάζει δύο add-ons, από τα οποία το πρώτο θα κυκλοφορήσει μέσα στον Φεβρουάριο και θα φέρει την ονομασία Cossacks: Art of War.

Αλλά ποιος είναι ο λόγος που η ομάδα δημιουργίας αποφάσισε να κυκλοφορήσει πακέτα αποστολών αντί για ένα ολοκαίνουριο Cossacks 2; Η απάντηση είναι πως θέλουν να δώσουν στους παίκτες αυτό που περιμένουν συντομότερα. Άλλωστε, τα πακέτα αποστολών δεν αφορούν αποκλειστικά σε νέες πίστες, καθώς γνωρίζουν συχνά σημαντικές βελτιώσεις και προσθήκες, ακόμα και ως προς την εξέλιξη και λειτουργία του παιχνιδιού. Η επιτυχία που γνώρισαν ανάλογα πακέτα, σε παιχνίδια όπως τα Red Alert, Tiberian Sun, The Sims και Diablo, αποδεικνύουν ότι όχι απλώς υπάρχει αγορά για τέτοια προϊόντα, αλλά και μεγάλο ενδιαφέρον. Εξάλλου, η GSC έχει υλοποιήσει περισσότερες από 35 βελτιώσεις σε σχέση με το αυθεντικό παιχνίδι. Το μόνο που δεν θα μπορείτε να κάνετε ως παίκτες, θα είναι να χρησιμοποιήσετε τα saved games από το European War και το αντίθετο.

Υπάρχουν πολλές βελτιώσεις και στο multi και στο single player mode.

Αν και πολλές από τις βελτιώσεις αφορούν στο παιχνίδι multiplayer, υπάρχουν κάποιες που καλύπτουν και το single player mode. Η πρώτη και περισσότερα υποσχόμενη είναι η προσθήκη δύο νέων εθνών, αυτών της Βαυαρίας και της Δανίας, οι οποίες έχουν, φυσικά, και τις αποκλειστικές ειδικές μονάδες τους, ένα είδος τυφεκιοφόρων του 18ου αιώνα. Όπως ισχύει και με το πρωτότυπο European War, το παιχνίδι έχει απόλυτες ισορροπίες ώστε κανένα έθνος να μην υπερτερεί σε σχέση με τα υπόλοιπα. Υπάρχουν πλέον τέσσερα επίπεδα δυσκολίας για τις campaign missions (από easy έως very hard), τα οποία ισχύουν και για τα random maps. Θα μπορείτε ακόμα να περιορίσετε ιστορικά το παιχνίδι, αρχίζοντας και παίζοντας μόνο στον 17ο αιώνα, αρχίζοντας την παρτίδα με στρατιές ήδη έτοιμες, παίζοντας για την κατάκτηση συγκεκριμένων εδαφών κ.λπ.





Θα υπάρχουν έξι νέες single player missions, οι οποίες περιλαμβάνουν γεγονότα από τους πολέμους της Πολωνίας με την Τουρκία, τους αποικιοκρατικούς πολέμους της Πορτογαλίας και της Αγγλίας εναντίον της Ολλανδίας, το Μεγάλο Βόρειο Πόλεμο, τους πολέμους της ανεξαρτησίας της Ουκρανίας κ.ά. Πέρα από τις έξι βασικές αποστολές, υπάρχουν ακόμα πέντε νέα campaigns (με 30 συνολικά αποστολές), αρχίζοντας με ιστορικά γεγονότα που αφορούν στην Πολωνία του 17ου αιώνα, την Αυστρία, την Πρωσία και στους πολέμους του βασιλιά Φρειδερίκου, στην Αλγερία με την πειρατεία, στη Μεσόγειο και στη Σαξονία με τους τοπικούς πολέμους. Οι ιστορικές μάχες έρχονται να ολοκληρώσουν τη λίστα των μαχών του νέου πακέτου. Εδώ τα πάντα είναι καθορισμένα με ιστορική ακρίβεια, καθώς απεικονίζονται απόλυτα οι μονάδες, οι τόποι αλλά όχι και οι εκβάσεις. Έτσι, μπορείτε να αλλάξετε την ιστορία στις εξής μάχες: Μάχη του Dunbar κατά τη διάρκεια του αγγλικού εμφυλίου το 1650, μάχη του Hohenfriedberg (Αυστριακοί πόλεμοι, 1745), Marston Moor (1644), μάχη του Mook (Ολλανδική επανάσταση, 1547), μάχη του Newport (Ολλανδική επανάσταση, 1600) και μάχη του Rimnik μεταξύ της Ρωσίας και της Τουρκίας το 1789.

Το Cossacks: Art of War είναι πλούσιο και σε νέες μονάδες. Οι πιο ενδιαφέρουσες από αυτές δεν μπορούν παρά να είναι τα νέα πλοία που διατίθενται. Το Galleass, μια γαλέρα βενετσιάνικης καταγωγής, και το HMS Victory, το δυνατότερο και ακριβότερο πλοίο σε όλο το παιχνίδι, είναι τα σημαντικότερα.

Για όσους από εσάς αρέσκεστε να τα βάζετε με άλλους στο multiplayer mode, το Cossacks: Art of War θα καθορίσει ένα παγκόσμιο σύστημα αξιολόγησης παικτών στο Δίκτυο. Ανάλογα με το πώς διαχειρίζεστε τις πολιτικές αλλά και τις στρατιωτικές μονάδες σας, μπορείτε να κερδίσετε τίτλους οι οποίοι θα σας συνοδεύουν με τη μορφή παράσημων. Ανάλογα με την ποσότητα των κεκτημένων, θα αξιολογήστε σε ένα high score table.

Η λίστα, βεβαίως, δεν τελειώνει εδώ. Το μέγεθος των χαρτών έχει και αυτό αυξηθεί, ακόμα και 4 φορές σχετικά με τους ήδη μεγάλους χάρτες του European War. Αυτό συνέβη διότι η ομάδα σχεδίασε περισσότερα από 200 νέα στοιχεία και αντικείμενα για τους χώρους και τα τοπία του παιχνιδιού. Η αύξηση σε μέγεθος των χαρτών μπορεί να σημαίνει την εμφάνιση

ακόμα και 8.000 μονάδων σε ένα single map. Αλλαγές έχουν γίνει και στους map και mission editors με την προσθήκη εύχρηστων interfaces και οδηγιών. Τέλος, μερικές μικροβελτιώσεις που έχουν γίνει αφορούν στην αυτόματη εξόρυξη πετρωμάτων από τους εργάτες που θα ολοκληρώσουν την κατασκευή ενός ορυχείου, στη δυνατότητα επισκευής πλοίων, στα modes guard και patrol για τις μάχιμες μονάδες, στην αυτόματη σύνταξη των μάχιμων μονάδων σε σχηματισμούς, στα προειδοποιητικά σινιάλα, στην ευκολότερη μεταφορά αγαθών, στην ύπαρξη replay και σε άλλα.

FAR WEST
(Jo Wood Productions)
Σύρματα στα λιβάδια

Το είδος των Simulation/Management παιχνιδιών έχει χρησιμοποιηθεί αρκετά τα τελευταία χρόνια, καλύπτοντας σχεδόν όλα τα πιθανά φάσματα θεματολογίας. Και όμως, κάτι μοιάζει να έχει ξεφύγει από τους σχεδιαστές: η ιστορία της Αγριας Δύσης! Ετσι, ενώ μέχρι τώρα, όλοι ασχολιόντουσαν σχεδόν αποκλειστικά με τα παρελθοντικά και μελλοντικά χρόνια στα παιχνίδια τους, η Jo Wood Productions αποφάσισε να κάνει μια απόπειρα προσέγγισης της συγκεκριμένης θεματολογίας. Το Far West αποτελεί το προϊόν της συνεργασίας δύο αυστριακών ομάδων, των Greenwood Productions και Kritzelkratz 3000.

Αν και το παιχνίδι θα αργήσει αρκετά να ολοκληρωθεί, κάποιες πιθανές "συνταγές" θα σας τοποθετήσουν ως ranchers με ένα μικρό κοπάδι στην κατοχή σας ώστε να γίνετε οι μεγαλύτεροι κτηνοτρόφοι της περιοχής. Τα κοπάδια των βοοειδών είναι η βασική πηγή πλούτου σας και πρέπει να προστατεύονται από κάθε είδους κινδύνους. Αρχικά, το παιχνίδι σάς προμηθεύει με 500 δολάρια, με τα οποία πρέπει να αγοράσετε το πρώτο κοπάδι σας και να προσλάβετε μερικούς βοσκούς ή cowboys όπως ευρύτερα αποκαλούνται. Φυσικά, δεν είναι και πολύ καλή ιδέα να ξοδέψετε όλα τα χρήματά σας σε ζώα, καθώς πρέπει να μεριμνήσετε και για την ευημερία τους. Οι cowboys είναι οι πολυτιμότεροι βοηθοί σας και ποικίλλουν τόσο σε ικανότητες όσο και σε χαρακτηριστικά, τα οποία μπορούν να βελτιώνονται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η πρόσληψη cowboys προϋποθέτει την επίσκεψή σας σε κάποιο τοπικό saloon, όπου μπορεί να τους συναντήσετε να πίνουν το κατάπέτασμα. Εκεί θα βρεθείτε ανάμεσα στους σκληρότερους πιστολάδες, αλλά είναι το μόνο μέρος για να βρείτε εργάτες. Ο χαμηλός προϋπολογισμός σας δεν θα σας επιτρέψει πολλές "αγορές", κι έτσι θα πρέπει να βολευτείτε με 1-2 cowboys για να φροντίζουν το μικρό κοπάδι, τουλάχιστον αρχικά.



Το βασικό στοιχείο με το Far West είναι πως οι περισσότερες δράσεις γίνονται αυτόματα: το κοπάδι και οι βοσκοί βρίσκουν μόνοι τους το δρόμο για το μαντρί, η πόλη βρίσκεται αρκετά κοντά στο ράντσο σας και εκεί είναι το μέρος όπου θα κάνετε όλες τις αγοραπωλησίες σας. Εκεί, επίσης, βρίσκονται το saloon, αυτός που θα σας πουλά και θα σας αγοράζει ζώα, τα γενικά εμπορικά, οι κατασκευαστές εξοπλισμού και όλα τα υπόλοιπα απαραίτητα μαγαζιά. Μην ξεχνάτε τις προμήθειες, καθώς κανένας cowboy δεν μπορεί να ζήσει χωρίς τις απαραίτητες προμήθειες σε φασόλια, ουίσκι και καφέ, οπότε πρέπει να φροντίζετε να μη σας λείπουν.

Το ράντσο σας είναι η "βάση επιχειρήσεων". Από εδώ μπορείτε να στέλνετε ζώα στο χασάπη, τους cowboys στη μάχη (ναι, είναι συχνές οι αψιμαχίες με ζωοκλέφτες), άμαξες στην πόλη για προμήθειες κ.λπ. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να χτίζετε περισσότερα κτήρια και να επεκτείνεται την επιφάνεια του ράντσου σας όσο θέλετε (ή όσο σας επιτρέπουν οι καταστάσεις). Στην έκταση ενός ράντσου υπάρχει το σπίτι σας, το κεντρικό κτήριο, απ' όπου μπορείτε να ελέγχετε όλα τα στατιστικά στοιχεία που αφορούν στην επιχείρησή σας. Τα τελευταία ποικίλλουν από τις οικονομικές δραστηριότητές σας μέχρι τις πληροφορίες για τους cowboys και τα τερτίπια τους (ο καλός εργοδότης πρέπει να έχει μάτια παντού). Επιπρόσθετα, το σπίτι σας όχι απλώς εξυπηρετεί ως κατάλυμα αλλά και αποτελεί απεικόνιση της οικονομικής θέσης σας. Οσο πιο επιβλητικό τόσο περισσότερο θα εντυπωσιάζει τους ανταγωνιστές σας και θα ανεβάζει τις "μετοχές" της φήμης σας στην πόλη. Καθώς πρόκειται για παιχνίδι management, στο Far West ο παίκτης θα πρέπει να κάνει ό,τι είναι απαραίτητο για να εξασφαλίσει την καλή λειτουργία του ράντσου. Η αγορά εδαφών είναι μια καλή επένδυση, αλλά έχει και τα ρίσκα της, καθώς μπορεί μια κακοκαιρία να μετατρέψει ένα εύφορο έδαφος σε κακοτοπιά. Ακόμα, χρειάζεται καλή διαχείριση του αριθμού των cowboys που προστατεύουν το κοπάδι, καθώς αν αυτοί δεν είναι αρκετοί, είναι σχεδόν σίγουρο πως τα ζώα θα κινδυνεύσουν από πείνα, λύκους, ληστές ή ακόμα και από... ξεστράτισμα.

Φυσιολογικά, σε ένα τέτοιο παιχνίδι θα συναντούσατε δεκάδες popup menus και ποικίλους στατιστικούς πίνακες, αλλά οι προγραμματιστικές ομάδες κατέληξαν σε ένα διαφορετικό τρόπο επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με το παιχνίδι. Αν και το σύστημα βασίζεται ακόμα στη μέθοδο "point and click", οι πληροφορίες εμφανίζονται στην οθόνη με μια μορφή μόνιμων διάφανων πλαισίων. Αν, για παράδειγμα, κάνετε κλικ στο "cattle dealer", οι πληροφορίες που αφορούν στις τιμές των βοοειδών σας θα εμφανιστούν σαν διαφάνειες, επιτρέποντάς σας να συνεχίσετε να έχετε άποψη του τι συμβαίνει στην οθόνη. Για την ώρα, αν και οι δύο ομάδες (Greenwood και Kritzelkratz 3000) δουλεύουν επάνω στο project εδώ και σχεδόν έναν χρόνο, το παιχνίδι δεν έχει ολοκληρωθεί, αφού ακόμα υπάρχουν σχέδια για την προσθήκη αλόγων ή και προβάτων στα "ζωντανά", καθώς η ύπαρξη μόνο των βοοειδών θα καταντήσει βαρετό το παιχνίδι. Ακόμα, για να δοθεί μεγαλύτερη ποικιλία, σχεδιάζεται η προοπτική επέκτασης των επιχειρήσεων. Αν τα οικονομικά πάνε καλά, θα μπορείτε να χτίσετε και το δικό σας saloon κοντά στο ράντσο σας ή να αγοράσετε το ξενοδοχείο της πόλης.

Το Far West μπορεί να σας δώσει εναλλακτικούς τρόπους προσέγγισης και παιχνιδιού, καθώς μπορείτε να διαλέξετε τον "καλό" δρόμο, ακολουθώντας το γράμμα του νόμου, ή τον κακό, όπου θα εκπαιδεύσετε τους cowboys σας να γίνουν τραμπούκοι και να ληστεύουν κάθε στόχο που μυρίζει δολάριο. Οπως και να έχει, θα πρέπει να βγάλετε πολλά λεφτά. PC

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Ταουρινάκη

Δεν ξέρω πώς μπήκε ο καινούριος χρόνος για εσάς, αλλά για εμένα τα πράγματα -προς το παρόν- δεν πάνε πολύ καλά. Χάλασε ο υπολογιστής μου, μάλλον λόγω τροφοδοτικού, και με χτύπησε ένα αυτοκίνητο, ενώ ήμουν σταματημένος με τη μηχανή μου σ' ένα φανάρι! Το αποτέλεσμα είναι για 10 ημέρες να είμαι μ' ένα πόδι χάλια... και έχει ο Θεός.

TEX ON THE RADIO

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος για τα ραδιοφωνικά επεισόδια που ξεκίνησαν να κυκλοφορούν στις 16 Νοεμβρίου, τα οποία μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.unofficial texmurphy.com/theater/theater.shtml και να ακούσετε on-line. Κάθε τέτοιο επεισόδιο διαρκεί 8-10 λεπτά.

Στις 14 Δεκεμβρίου κυκλοφόρησε το τέταρτο επεισόδιο της σειράς, ενώ, λόγω των διακοπών, το πέμπτο και το έκτο επεισόδιο πήραν παράταση. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να διαβάσετε την εξαιρετικά χιουμοριστική ανακοίνωση του Aaron Conners, που δημοσιεύτηκε στο Message Board στη διεύθυνση http://www.unofficialtexmurphy.com/mirror/mirror.shtml.

Το πιο σημαντικό είναι ότι ανακοίνωσαν τη δημιουργία ενός topic, όπου οι ενδιαφερόμενοι θα μπορούν να αφήνουν ερωτήσεις σχετικά με τον περιβόητο Tex, από το Mean Streets μέχρι το Overseer, τα διηγήματα, την προσεχή τριλογία (τι είναι πάλι αυτό;), ερωτήσεις που θ' απευθύνονται στον Chris Jones κ.λπ.

Το 5ο επεισόδιο αναμένεται, τελικά, να κυκλοφορήσει στις 11 Ιανουαρίου, ενώ το 6ο και τελευταίο έχει προγραμματιστεί για τις 18 Ιανουαρίου.

VERSAILLES 2

Η Cryo Interactive κυκλοφόρησε ένα νέο adventure, το Versailles 2, στη γνωστή και πολύ καλή ιστορική σειρά της. Από το λίγο που το είδα, δείχνει πολύ καλό. Αν όλα πάνε καλά, θα το παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος. Τα γραφικά του φαίνονται, τουλάχιστον στην αρχή, πολύ καλά, οι ομιλίες πεντακάθαρες και η δράση φαίνεται αρκετά ενδιαφέρουσα... Υπομονή ως το επόμενο τεύχος.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ MORROWIND

Μία είδηση που θα χαροποιήσει όλους τους φίλους των RPGs. Η UBI SOFT υπέγραψε μία μεγάλη συμφωνία με την BETHESDA SOFTWORKS και απέκτησε τα δικαιώματα των παιχνιδιών της τελευταίας στην Ευρώπη. Η συμφωνία υπογράφηκε στις 3 Ιανουαρίου και καλύπτει 9 τίτλους της Bethesda (ανήκει πια στη ZeniMax Media company). Ανάμεσά τους, φυσικά, ξεχωρίζει το πολυαναμενόμενο ELDER SCROLLS III: MORROWIND, που θα κυκλοφορήσει για τα PCs αλλά και το Xbox την άνοιξη του 2002. Ανάμεσα στους τίτλους περιλαμβάνεται και το SEA DOGS, που θα κυκλοφορήσει, επιτέλους, κανονικά στην Ευρώπη το πρώτο τρίμηνο του 2002. Το Morrowind είναι το τρίτο παιχνίδι στην πολυβραβευμένη σειρά Elder Scrolls. Το πρώτο ήταν το Arena, που ανακηρύχθηκε ως το καλύτερο RPG του 1994, και το δεύτερο το Daggerfall, που βγήκε το καλύτερο RPG του 1996.

Το παιχνίδι θα έχει απλό interface, ενώ το gameplay θα απευθύνεται κυρίως προς τους νέους παίκτες, αλλά θα περιέχει τέτοιο σεναριακό βάθος και ποικιλία αποστολών, που θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό RPG player. Το Morrowind θα συνοδεύεται από έναν πανίσχυρο και πολύ φιλικό ως προς το χειρισμό του game editor (ονομάζεται TES Construction Set), με τον οποίο θα μπορείς να δημιουργείς δικές σου αποστολές ή να προσθέτεις αποστολές που θα κατεβάζεις από το Internet, καθιστώντας έτσι το παιχνίδι "απείρως επεκτεινόμενο". Μιλάμε, δηλαδή, για ένα παιχνίδι που μπορεί και να μην τελειώσει ποτέ!

Ο πρόεδρος της Bethesda Softworks Vlatko Andonov δήλωσε ξετρελαμένος με το γεγονός ότι, επιτέλους, η εταιρεία μπαίνει στην αγορά της Ευρώπης, αφού γνωρίζει από την κίνηση του on-line shop τους ότι έχουν πολλούς οπαδούς...

Σχεδόν ταυτόχρονα ανακοινώθηκε ότι τη μουσική του παιχνιδιού θα γράψει ο πολυβραβευμένος μουσικός-συνθέτης Jeremy Soule, που θεωρείται ο κορυφαίος "Gaming Musician". Για όσους δεν το γνωρίζουν, ο Soule έγραψε τη μουσική του "Harry Potter and the Sorcerer's Stone game", αλλά και των Total Annihilation και Icewind Dale.

ΑΝ ΚΑΙ NEVERENDING... ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΗΚΕ!

Η είδηση που ακολουθεί με ξάφνιασε. Οσοι διαβάζετε τακτικά τη στήλη αυτή, δεν μπορεί παρά να θυμάστε ότι πριν από έναν χρόνο και κάτι έγραφα για ένα adventure που ετοίμαζαν στη Γερμανία, το THE REAL NEVERENDING STORY. Τον τελευταίο χρόνο το παιχνίδι είχε χαθεί από το προσκήνιο και καμία είδηση δεν υπήρχε σχετικά με το μέλλον του. Αρχές Ιανουαρίου διέρρευσε η είδηση ότι, τελικά, κυκλοφόρησε στην Ευρώπη, με τον τίτλο The Real Neverending Story Part 1: Auryn Quest. Το παιχνίδι διατηρεί τα εξαιρετικά σουρεαλιστικά γραφικά του, αλλά έχει αλλάξει "χαρακτήρα"! Τελικά, είναι ένα ιδιόμορφο action adventure






ELDER SCROLLS III: MORROWIND





THE REAL NEVERENDING STORY PART 1: AURYN QUEST

πρώτου προσώπου. Η έννοια action adventure είναι κάτι σαν λάστιχο που τεντώνει ανάλογα με το πού θέλει κανείς. Οι πληροφορίες λένε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι του στυλ "τρέχα... πήδα... τρέχα... πήδα..." κ.λπ. Αν είναι όντως έτσι, νομίζω ότι είναι κρίμα.

ATMA

Ενα νέο adventure είναι στο στάδιο ολοκλήρωσης. Πρόκειται για το ATMA: THE MYTHIC LIGHT OF INDIA της Vinayak 4Dgames. Η Vinayak 4Dgames δημιουργήθηκε το 1999 σαν ένα νεωτεριστικό πανεπιστημιακό computer animation "συνεταιριστικό" πρόγραμμα. Η αρχική ιδέα ήταν να τραβήξουν νέους ταλαντούχους αρτίστες και προγραμματιστές, που βρίσκονταν στη φάση της ολοκλήρωσης του master τους, και να τους δώσουν τη δυνατότητα να συμβάλουν σ' ένα εμπορικό προϊόν. Ο Vinayak είναι ένας αρχαίος θεός της γνώσης και της σοφίας. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Atma είναι ένα προσωπικό ταξίδι στο παρελθόν, στις μυθικές κουλτούρες, η αναζήτηση στην προσωπική διαφώτιση.

Το παιχνίδι ακολουθεί τα χνάρια του RealMyst! Συνδυάζει, δηλαδή, ένα παραδοσιακής μορφής adventure με μία επαναστατικού χαρακτήρα 3D αίσθηση. Οι δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι έχουν δημιουργήσει μία καινοτόμο και πολύ προωθημένη 3D engine. Ενιωθαν την ανάγκη να ξεπεράσουν τους περιορισμούς που θέτει το κατά τ' άλλα εξαιρετικό κλασικό point-and-click pre-rendered interface.

Στο παιχνίδι θα είσαι η Indrani, η θεά της μυστικιστικής αντίληψης και διαίσθησης. Κυβερνάς στους ουρανούς μαζί με το σύζυγό σου Indra, Αρχοντα των Θεών, στην "ιπτάμενη" - ουράνια πόλη Amaravati. Ενας διαβολικός δαίμονας, ο πρίγκιπας Venadatta, μεταμφιεσμένος σε βασιλικό επισκέπτη, τους προσφέρει Soma (το νέκταρ των θεών). Ο Indra πίνει από το νέκταρ και, προτού προλάβεις να πιεις τις πρώτες σταγόνες, ο σύντροφός σου και Αρχοντας των Θεών πνίγεται και πέφτει από το θρόνο του. Εσύ τρέχεις για τα όπλα σου, αλλά, αδύναμη από το δηλητήριο, πέφτεις αναίσθητη. Φυσικά, ως θεοί, είστε αθάνατοι, αλλά ο Venadatta κατορθώνει και παγιδεύει τον Indra σ' έναν κρύσταλλο της άγνοιας και εσένα σε ρίχνει σαν κομήτη πάνω στη Γη. Πέφτεις στην απομονωμένη κοιλάδα των Αγίων, στα Ιμαλάια, στα σύνορα της Ινδίας.

Οντας κυριολεκτικά μία FALLEN GODDESS, πρέπει να ξαναποκτήσεις τις δυνάμεις σου, ν' ανατρέψεις τον Venadatta και να ξαναφέρεις στο θρόνο εσένα και το σύζυγό σου. Αυτό, φυσικά, δεν μπορεί να γίνει διά της βίας, αλλά μόνο μέσα από το δρόμο του πνεύματος και της διαφώτισης.

Μέσα στον Φεβρουάριο θα αρχίσει η φάση του beta testing του μεγαλύτερου μέρους του παιχνιδιού. Περιμένω με αγωνία τα νέα του, γιατί όλα αυτά ακούγονται εξαιρετικά όμορφα, αλλά, τελικά, μόνο η πράξη δείχνει τη διαφορά.

JACK ORLANDO

Θυμάστε που έγραφα για τη νέα έκδοση του JACK ORLANDO: A CINEMATIC ADVENTURE, που κυκλοφόρησε το 1998, με τον τίτλο JACK ORLANDO: DIRECTOR'S CUT; Η εταιρεία ZUXXEZ Entertainment αγόρασε την Topware Interactive και μαζί μ' αυτήν και τα δικαιώματα του παιχνιδιού. Ηδη η ZUXXEZ, μέσω του εκδότη του παιχνιδιού JoWooD Productions Software, κυκλοφόρησε δύο demos του παιχνιδιού. Το ένα είναι 76MB και το άλλο μόνο 31MB!

DREAMCATCHER NEWS

Η Dreamcatcher ανακοίνωσε στις 8 Ιανουαρίου τη δημιουργία ενός ξεχωριστού τμήματος με τον τίτλο Adventure Company. Η μητρική εταιρεία DreamCatcher θα κυκλοφορεί ευρύτερα είδη παιχνιδιών και για διαφορετικά μηχανήματα, PCs, κονσόλες κ.λπ.

Στις 14 Ιανουαρίου, λοιπόν, η νεο-ιδρυθείσα Adventure Company της Dreamcatcher επιβεβαίωσε και επίσημα τις φήμες που κυκλοφορούσαν στα Internetικά στέκια των adventurers, σύμφωνα με τις οποίες ήδη ετοιμάζονται τα RIDDLE OF THE SPHINX 2, CRYSTAL KEY 2 και ένα ακόμη MYSTERY ADVENTURE GAME, που δεν έχει πάρει το τελικό όνομά του. Οι δημιουργοί των δύο πρώτων παιχνιδιών δεν θα χρησιμοποιήσουν αυτήν τη φορά το Quicktime για τη δημιουργία των παιχνιδιών τους, αλλά την πολύ πιο εύχρηστη Phoenix VR engine. Εχουν ήδη δημιουργηθεί πολύ μεγαλύτερες ομάδες για κάθε παιχνίδι, με σκοπό να μειώσουν σημαντικά το χρόνο που απαιτείται για τη δημιουργία των γραφικών και του gameplay. Προς το παρόν, στόχος είναι να κυκλοφορήσουν και τα δύο παιχνίδια, δηλαδή τα Riddle of the Sphinx 2 και Crystal Key 2, προς το τέλος του 2002. Το τρίτο παιχνίδι, το οποίο επίσης θα εξελίσσεται στην περιοχή του Νείλου, βρίσκεται στα πρώτα στάδια της δημιουργίας του.

HUGO ΣΕ PALMTOP

Ανήκω στα 3 εκατομμύρια των Ελλήνων που δεν έχουν κινητό και στα 6 εκατομμύρια που δεν έχουν αυτοκίνητο. Είμαι ένας φτωχός και μόνος μοτοσυκλετιστής, όπως θα έλεγε σήμερα και ο Λούκι Λουκ. Η είδηση που ακολουθεί απευθύνεται, όμως, σε όσους έχουν Palmtop και Handspring συσκευές (ούτε απ' αυτές έχω). Ο "πολύς" Kent Tessman έγραψε ένα Hugo Interpreter, που επιτρέπει στους κατόχους των συσκευών αυτών να παίξουν τα τρία adventures Hugo. Εκτός από το Interpreter, μπορείτε να "κατεβάσετε" (download) διάφορα converted games, όπως τα Guilty Bastards, Spur, Nothing More, Nothing Less και το Fallacy of Dawn.

PC

του Ζήση Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Επιτέλους, ήρθε ο τελευταίος μήνας αυτής της δύστυχης εποχής (βλ. τεύχος Δεκεμβρίου). Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχω πέσει με τα μούτρα στα Civilization III και Empire Earth, τα οποία, εξεταστικής γαρ, δεν πρόλαβα ούτε στο drive να τοποθετήσω. Ελπίζω εσείς να έχετε "παίξει" με αυτά τα δύο "διαμάντια", που σίγουρα θα κρατηθούν στις πρώτες θέσεις του Top10 για πολύ καιρό ακόμα (μέχρι να βγει το WarCraft 3!!).

ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ!

Δεδομένου ότι η ύλη του περιοδικού γράφεται αρκετά πριν από την κυκλοφορία του, πληκτρολογώ (με ξέφρενους ρυθμούς πάντα!) το συγκεκριμένο κείμενο λίγες μέρες μετά το Grand Prix. Στο τεύχος Δεκεμβρίου και στην παράγραφο "Νέες Κυκλοφορίες" κάποια παιχνίδια που έπρεπε να μπουν στη στήλη "2002 και αργότερα", τοποθετήθηκαν λανθασμένα στη "Μόλις κυκλοφόρησαν". Ετσι, με το που πάτησα το πόδι μου στο χώρο του Grand Prix, εκτός από το να μου δίνουν συνεχώς κουπόνια προτεραιότητας, με απειλούσαν για να τους δώσω το "Μόλις Κυκλοφόρησε" Heroes of Might and Magic 4. Παρακάτω παραθέτω, λοιπόν, τα PC games που θα κυκλοφορήσουν τις επόμενες ημέρες.


AGE OF WONDERS II

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Στο επόμενο τεύχος η συγκεκριμένη "στήλη" θα είναι αναλυτικότατη. Αυτόν το μήνα απλώς διορθώνουμε τα λάθη του παρελθόντος!

2002 και αργότερα

Age of Wonders 2 της Triumph Studios/GOD, World in flames! της Australian Design Group, Heroes of Might and Magic IV της 3DO, Sovereign της Verant/Sony, WarCraft 3 της Blizzard, SimGolf της Firaxis/Maxis/EA, Sims Online και SimVille της Maxis/EA, Homeworld 2 της Relic/Sierra Studios, Disciples II και ORB της Strategyfist, Shadowpact της Blue Byte, Praetorian της Pyro Studios/Eidos Interactive, Warlords IV, Destroyer Command και Steel Panthers IV της SSI και, τέλος, X-COM 7 της MicroProse.

Η τελευταία κυκλοφορία αναφέρεται με κάθε επιφύλαξη, καθώς όπως γνωρίζουν οι φίλοι της σειράς, τα πάντα είναι αβέβαια για τη συνέχεια του θρυλικού X-COM.

AGE OF WONDERS 2

Οπως γίνεται συνήθως, έπειτα από μία επιτυχία (είτε αυτή λέγεται PC game, είτε ταινία, είτε οτιδήποτε άλλο) έρχεται και το sequel. Το Age of Wonders 2: The Wizard's Throne διορθώνει τα βασικότερα ψεγάδια του, ενισχύει το σενάριο και τα γραφικά και, πλήρως ανανεωμένο, είναι έτοιμο να κατακτήσει την κορυφή.

Η υπόθεση συνεχίζει από το σημείο όπου την αφήσαμε. Είστε ο μάγος Merlin (Σ.Σ.: Πρέπει να δηλώσουμε ότι τα ονόματα που δίνουν στους μάγους είναι κάθε άλλο παρά κοινότοπα) μέσα στο airship σας, όταν ξαφνικά δέχεστε επίθεση από τις fireballs μερικών συμπαθέστατων dragons. Το airship τσακίζεται στο έδαφος σαν σαΐτα και εσείς ως γνήσιος πρωταγωνιστής είστε ακόμα ζωντανός! Εκεί γνωρίζεστε με τον Gabriel, ο οποίος θα είναι ο οδηγός σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο Gabriel σάς ενημερώνει περί των 6 μαγικών σφαιρών, τις οποίες έχουν 6 διαφορετικοί μάγοι που είναι σε πόλεμο μεταξύ τους. Σκοπός σας είναι να "δανειστείτε" αυτές τις σφαίρες, να τις ενώσετε και να κατακτήσετε το θρόνο των μάγων! Το single campaign έχει πολύ καλό στήσιμο. Αποτελείται από 6 αποστολές, μία για κάθε σφαίρα. Κάθε αποστολή χωρίζεται σε 3 υποαποστολές, δηλαδή συνολικά 18 πίστες. Πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει η δυνατότητα να επιλέγουμε οποιαδήποτε αποστολή θέλουμε. Επίσης, μετά το πέρας κάποιας αποστολής ο χαρακτήρας μας (ο Merlin, ντε!) παίρνει τις ιδιότητες της σφαίρας που απέκτησε. Ετσι, έχουμε fire mission και fire sphere, water mission κ.λπ. Το γεγονός ότι στο τέλος κάθε αποστολής παρουσιάζεται ένα τελικό boss με τις ιδιότητες της σφαίρας που κατέχει, δίνει στο παιχνίδι έναν arcade χαρακτήρα, ο οποίος δεν ξέρουμε κατά πόσο θα ταιριάζει σε ένα strategy game.

Οπως και με το πρώτο game της σειράς, δεν έχουμε να κάνουμε με ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής, διότι έχει υπερβολικά χαρακτηριστικά από RPG. Ετσι, δεν θα είναι λίγες οι φορές που το παιχνίδι θα "ζουμάρει" στο


WARLORDS BATTLECRY II

Merlin, μετατρέποντας το AoW σε Diablo! Θα μου πείτε, από την έως τώρα περιγραφή περισσότερο για RPG μοιάζει παρά για strategy. Ο λόγος που το AoW γράφτηκε σε αυτή τη σελίδα και όχι δύο σελίδες πιο πίσω στη στήλη "Adventure & RPGs Update" είναι ότι οι πόλεις που υπάρχουν στο παιχνίδι σάς δίνουν τη δυνατότητα, ελευθερώνοντάς τες, να χτίσετε νέα κτήρια και μονάδες με τις οποίες θα κατατροπώσετε τους υπόλοιπους μάγους.

Τέλος, τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού είναι ο map editor, τα 3D background γραφικά που δένουν σχεδόν τέλεια με τα δισδιάστατα sprites και οι 12 φυλές με τις οποίες θα έρθετε αντιμέτωπος. Η κυκλοφορία του αναμένεται μέσα στο πρώτο τρίμηνο του 2002.

WARLORDS BATTLECRY II

Συνεχίζουμε με ακόμα ένα υβρίδιο strategy-RPG, το οποίο είχαμε αφήσει στη μέση στο προηγούμενο τεύχος. Τα διαθέσιμα game modes είναι: normal, tinman, bronzeman και ironman. Στο normal mode ο ήρωάς σας παίρνει πόντους εμπειρίας ακόμα και αν χάσει. Στο tinman mode κερδίζετε ένα extra 25% πόντων, αλλά σε περίπτωση ήττας, δεν παίρνετε τίποτα. Οπως καταλαβαίνετε, στο bronzeman mode, κερδίζετε 50% περισσότερα experience points, αλλά αν ατυχήσετε στη μάχη, τότε όχι μόνο δεν θα πάρετε πόντους, αλλά θα χάσετε ποσοστό από τους ήδη υπάρχοντες. Τέλος, στο ironman mode διπλασιάζονται τα exp points, αλλά χάνοντας υποχρεούστε να αρχίσετε την campaign από την πρώτη αποστολή!

Συνοπτικά, τα νέα features που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι παραπάνω από 140 μονάδες, 9 φυλές, αυξημένη τεχνητή νοημοσύνη, νέα terrains, νέοι ήρωες, σχεδόν νέο παιχνίδι. Τέλος, όπως αναφέραμε και στο προηγούμενο τεύχος, το WB2 θα κυκλοφορήσει στην αγορά μέσα στην άνοιξη.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Μετά το Shogun: Total War και το expansion του Mongol Invasion, έρχεται το sequel με έναν κάπως αλλαγμένο τίτλο, όπως θα παρατηρήσατε από τον τίτλο αυτής της παραγράφου. Αρχικά να αναφέρουμε ότι ο προηγούμενος τίτλος του παιχνιδιού ήταν Crusader: Total War, αλλά μετά την τρομοκρατική επίθεση της 11ης Σεπτεμβρίου άλλαξε σε Medieval. Το "άκυρο" είναι ότι οι δημιουργοί είναι Αγγλοι :). Αφήνω για ακόμη μία φορά τις φιλοσοφίες και μπαίνω στην ουσία του Medieval. Μία από τις σημαντικότερες αλλαγές θα είναι στο σενάριο του παιχνιδιού. Αντίθετα από τα δύο προηγούμενα TW, δεν θα επικεντρώνεται σε έναν συγκεκριμένο λαό ή περιοχή, αλλά στους 12 σημαντικότερους πολιτισμούς που άκμασαν το Μεσαίωνα, ανάμεσά τους ο βυζαντινός και ο τουρκικός.

Παρ' όλο που στο Medieval: Total War δεν χρησιμοποιείται καινούρια μηχανή γραφικών, αλλά μία βελτιωμένη έκδοση του Shogun, στο πεδίο της μάχης μπορούν να απεικονιστούν λεπτομερέστατα μέχρι και 10.000 πολεμιστές, χωρίς να απαιτείται ιδιαίτερη υπολογιστική δύναμη. Τέλος, ο Michael de Plater, director της Creative Assembly, δήλωσε ότι η συνεργασία τους με την Activision και όχι με την EA, όπως στα προηγούμενα TW, έγινε για να μπορέσουν να εκπληρώσουν όλες τις φιλοδοξίες τους και σύμφωνα με το team η επιλογή τους ήταν σωστή. Ιδωμεν!


MEDIEVAL: TOTAL WAR

Κάπου εδώ έχει πάει αργάμιση το βράδυ και καθώς τελειώνει και ο διαθέσιμος χώρος μου, πρέπει να σας αποχαιρετίσω. Μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community. Και μην ξεχνάτε... οι Orcs παραμονεύουν!

PC

TIP OF THE MONTH: EMPIRE EARTH

Το tip μάς έστειλε ο φίλος του περιοδικού Γιάννης 'Sovjohn' Ματζαβράκος και αφορά στο αναμενόμενο Empire Earth. Ιδού, λοιπόν, πώς να αποκτήσετε ισχυρή οικονομία: "Για να κυριαρχήσετε σε όλες τις αποστολές του παιχνιδιού, πρέπει να έχετε ισχυρή και ανεπτυγμένη οικονομία. Με την αρχή κάθε αποστολής μοιράστε τους civilians σας ώστε οι περισσότεροι να ασχολούνται με την εύρεση τροφής (foraging/farming) και οι λίγοι με τα ξύλα. Μόλις μαζέψετε αρκετό φαγητό, φτιάξτε κι άλλους civilians και κάνετε upgrade όλα τα Settlements σας σε Town Centers και όλα τα Town Centers σε Capitols... Ετσι, το ποσοστό τροφής, ξύλων, χρυσού, σιδήρου, πέτρας κ.λπ. που μαζεύετε με κάθε 'γύρα' των civilians θα ανέβει σημαντικά. Είστε πλέον έτοιμοι να φτιάξετε κι άλλους civilians για να μαζέψετε όλα τα resources και να χτίσετε μια ισχυρή άμυνα και επίθεση!"



του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

SOLTEK SL 75DRV2

Ενας μεγιστάνας στην "καρδιά" του συστήματος

Τα τελευταία χρόνια, η Soltek κάνει πολύ καλή δουλειά στην κατασκευή motherboards. Τόσο καλή ώστε έχει καταφέρει να κερδίσει και κολακευτικά σχόλια από χρήστες και ειδικούς, αλλά και μεγάλο μέρισμα της αγοράς. Η Dionic μας έστειλε τη SL 75DRV2, τη νεότερη motherboard της Soltek στην αγορά των επεξεργαστών socket A, η οποία υλοποιείται γύρω από το ολοκληρωμένο KT266A της VIA. Η motherboard είναι κατάλληλα ρυθμισμένη από την κατασκευάστρια, ώστε να αποδίδει υψηλές επιδόσεις, αλλά και σταθερότητα κατά τη λειτουργία της.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ CHIPSET

Το KT266A είναι μία βελτίωση του KT266 της VIA, το οποίο δημιουργήθηκε για να προλάβει την πρόταση της nVIDIA στην αγορά, το nForce. Το μόνο που έχει φαινομενικά αλλάξει σχετικά με το KT266 είναι η αναβαθμισμένη North Bridge (VT8366A), η οποία χαίρει δύο σημαντικών βελτιώσεων: ενός βελτιωμένου memory controller και βαθύτερων εσωτερικών buffers. Το κέρδος από την ύπαρξη των προαναφερομένων είναι ότι η CPU μπορεί να επιστρέφει στους υπολογισμούς γρηγορότερα, στέλνοντας τα δεδομένα να γράφονται στη βασική μνήμη του συστήματος. Καθώς οι CPUs και τα FSBs μεγαλώνουν σε συχνότητες, βασίζονται όλο και περισσότερο στα buffers για να εξασφαλίσουν αυξημένες επιδόσεις. Και αν αναλογιστεί κανείς την αρχιτεκτονική του Athlon, σίγουρα κατανοεί την ανάγκη του επεξεργαστή για ευρύτερα buffers.



ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΗΤΡΙΚΗ

Το εντυπωσιακό ασημένιο κουτί περιέχει ό,τι θα μπορούσατε να περιμένετε από το πακέτο μίας motherboard: ένα καλώδιο ATA-100, ένα καλώδιο για το floppy cable και έναν πρόσθετο αισθητήρα θερμότητας. Το πακέτο περιέχει ένα CD με drivers, ένα πρόσθετο CD με χρήσιμα προγράμματα (Drive Image 4.0, Partition Magic 6.0, Virtual Drive και PC-Cillin 2000) και δύο βιβλία οδηγιών - ένα για τη motherboard και ένα για τα συνοδευτικά προγράμματα. Οι οδηγίες είναι καλά δομημένες και εξηγούν τις τοποθεσίες κάθε συνδέσμου και κάθε μέλους της motherboard, είναι σαφείς όσον αφορά

Η Soltek κατάφερε να υλοποιήσει ίσως την κορυφαία motherboard της κατηγορίας της για επεξεργαστές Athlon και Duron.

στις τοποθετήσεις του επεξεργαστή, των καρτών, των modules της μνήμης, ενώ αίσθηση προκαλεί και η λίστα με σαφείς επεξηγήσεις ορισμών και κωδικών που μπορεί να αναγράφονται πάνω στον επεξεργαστή, για όσους θέλουν να αποκομίσουν και κάποιες γενικές γνώσεις εκτός του να "χτίσουν" ένα καλό σύστημα. Καλές είναι και οι οδηγίες που αφορούν στις ρυθμίσεις των jumpers και του BIOS setup, καθώς και των drivers. Περιεκτικές είναι επίσης οι οδηγίες που αφορούν στο συνοδευτικό software, για όσους από εσάς επιλέξετε, τελικά, να εγκαταστήσετε κάποιο από τα προαναφερθέντα προγράμματα. Η Soltek, όπως και πολλοί άλλοι κατασκευαστές, χρησιμοποιεί τον controller Intersil HIP 6301 πλαισιωμένο από 2 Fujutsu MOSFETs, τα οποία συνιστώνται από τη VIA για τις motherboards με το KT266A. Το ολοκληρωμένο κύκλωμα εξασφαλίζει την καλή τροφοδοσία που απαιτεί ένα σύστημα των 2 και πλέον GHz. Ο σχεδιασμός του SL 75DRV δεν ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Υπάρχουν 5 PCI slots, ένα CNR slot και ένα AGP-Pro slot. Η περιοχή γύρω από το άρθρωμα του επεξεργαστή είναι γυμνή, αφήνοντας έτσι περιθώρια χρήσης ακόμα και για κάποια μεγαλύτερη σε διαστάσεις ψύκτρα. Η πρίζα της τροφοδοσίας ATX έχει τοποθετηθεί σε σωστό σημείο, δεξιά και λίγο κάτω από τη μέση της πλακέτας, κάνοντας εύκολη την πρόσβαση σε αυτή, αλλά και βγάζοντας το καλώδιο ATX από τη μέση. Το ίδιο ισχύει και για τις θύρες των σκληρών δίσκων που βρίσκονται σε σημείο όπου δεν θα εμπόδιζαν την "κυκλοφορία" περισσότερων καλωδίων. Η motherboard διαθέτει δύο λαμπάκια ένδειξης. Το πρώτο αφορά στη μνήμη και ειδοποιεί για το πότε αυτή δέχεται ρεύμα και το δεύτερο δηλώνει αν οι ρυθμίσεις του multiplier έχουν γίνει με το χέρι και όχι αυτόματα από την ίδια τη motherboard. Ακόμα, το SL 75DRV2 διαθέτει τέσσερα τροφοδοτικά ρεύματος για ανεμιστηράκια, όμως από αυτά μόνο τα δύο είναι εξοπλισμένα με μετρητές ταχύτητας περιστροφής. Τα δύο αυτά ξεχωρίζουν από το χρώμα τους (κίτρινο), ενώ τα άλλα δύο είναι χρώματος λευκού. Ενα από τα χαρακτηριστικά των motherboards της Soltek είναι οι σημαντικές επιδόσεις τους κατά το... λαοφιλές άθλημα του υπερχρονισμού (overclocking). Στη συγκεκριμένη υλοποίηση γίνεται χρήση της τεχνολογίας RedStorm, κατά την ενεργοποίηση της οποίας το FSB αυξάνεται στο ποσό που αναγράφεται στις οδηγίες ως "unacceptable value" και το σύστημα επανεκκινείται σε σταθερά επίπεδα της τάξης των 4 με 5MHz κάτω από το όριο. Βεβαίως, τίποτα δεν συμβαίνει χωρίς τα "απαραίτητα" προβλήματα. Ετσι, η αύξηση της τιμής του FSB κατά 1MHz γίνεται μέσα από το CMOS setup (BIOS), το οποίο δεν υπολογίζει τυχόν υπερφόρτωση του συστήματος ή επικοινωνία των περιφερειακών. Γενικά, αυτός ο τρόπος υπερχρονισμού μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για να πάρετε μία ιδέα για τα όρια του συστήματος. Για περισσότερη σταθερότητα και αξιοπιστία, ο παραδοσιακός τρόπος υπερχρονισμού είναι ο καταλληλότερος. Οπως και να έχει, το SL 75DRV2 είναι ταχύτατο και έχει αξιόλογες επιδόσεις, καθώς διαθέτει σημαντι-

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Soltek
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστή Athlon ή Duron. Μνήμη DDR, προτεινόμενη τροφοδοσία τουλάχιστον 300 Watt
ΔΙΑΘΕΣΗ: Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 010 2445340
ΤΙΜΗ: €125,40 με ΦΠΑ

κές ρυθμίσεις χρονισμού και FSB, που φτάνουν αρκετά μακρύτερα απ' ό,τι θα περίμενε κανείς. Με τις απαραίτητες ρυθμίσεις το σύστημα λειτούργησε σταθερά στα 152MHz! Με την αύξηση από τα 133MHz στα 152MHz, το σύστημα κέρδισε σημαντική αύξηση στις επιδόσεις σε όλους τους τομείς (3D gaming, αλλά και ταχύτητα διαχείρισης δεδομένων από τη μνήμη), χωρίς να έχει πρόβλημα σταθερότητας. Η SL 75DRV2 πράγματι "πετάει". Η Soltek κατάφερε να υλοποιήσει ίσως την κορυφαία motherboard της κατηγορίας της για επεξεργαστές Athlon και Duron. Με τις αναλυτικές οδηγίες, ο μέσος χρήστης δεν θα συναντήσει κανένα πρόβλημα κατά τη σύνθεση ή την αναβάθμιση ενός συστήματος, ενώ ο power user, αφού εξοικειωθεί, μελετήσει τα χαρακτηριστικά και επιδοθεί σε πειράγματα στο BIOS, μπορεί να σετάρει ένα πράγματι αξιοθαύμαστο σύστημα.



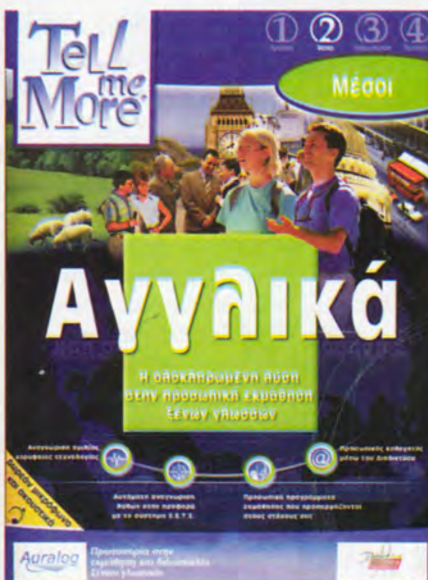
Το ευχάριστο interface βοηθά σημαντικά στην ελεύθερη περιήγηση ανάμεσα στους διαφορετικούς τρόπους εκμάθησης.

TELL ME MORE

Αγγλικά για... μέσους

Ξεχάστε τα κοινότοπα πακέτα εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Η σειρά εκμάθησης ξένων γλωσσών της Auralog, Tell Me More, χρησιμοποιεί τεχνολογίες αιχμής, όπως αναγνώριση φωνής και 3D animation, σε συνδυασμό με ολοκληρωμένες και άρτιες εκπαιδευτικές ασκήσεις επικεντρωμένες στο γνωστικό επίπεδο του χρήστη.

Η εφαρμογή που έφτασε στα χέρια μας αποτελεί ένα από τα 4 πακέτα διαφορετικών επιπέδων εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας. Τα πακέτα αυτά ξεκινούν από τα βασικά και την πρώτη επαφή με τη γλώσσα (πακέτο 1) μέχρι την



επιχειρηματική ορολογία και την άνετη επικοινωνία στον επαγγελματικό χώρο (πακέτο 4). Οι multimedia δυνατότητες ενός σύγχρονου υπολογιστή επιτρέπουν στο συγκεκριμένο λογισμικό να ενσωματώσει αλληλεπιδραστικές συζητήσεις, ώστε να εξασκήσετε την ομιλία σας και να βελτιώσετε την προφορά σας. 550 προτάσεις και 15.000 λέξεις σε κάθε επίπεδο, κρίνονται παραπάνω από αρκετές ώστε να αποκτήσετε την απαιτούμενη οικειότητα με το γνωστικό αντικείμενο. Αυτό που κάνει το Tell Me More να ξεχωρίζει, είναι η τεχνολογία αναγνώρισης ομιλίας. Η εφαρμογή αξιολογεί την προφορά σας και διορθώνει τα λάθη σας, χρησιμοποιώντας παραστάσεις κυματομορφών τύπου wav ως οπτικά βοηθήματα για να ελαχιστοποιήσετε τυχόν αποκλίσεις της προφοράς σας. Στη συσκευασία περιλαμβάνεται ένα σετ ακουστικού με ενσωματωμένο μικρόφωνο, ώστε να μην είναι απαραίτητη η αγορά πρόσθετου εξοπλισμού. Οσον αφορά στην προφορά μεμονωμένων ήχων, γίνεται χρήση τρισδιάστατων γραφικών, τα οποία απεικονίζουν τις κινήσεις του στόματος για να αναπαραχθούν πιστά οι σωστοί ήχοι. 8.000 ηχογραφημένες λέξεις είναι ένα ποσοστό μόνο από το σύνολο των 30.000 λέξεων που περιέχονται στο ηλεκτρονικό γλωσσάρι του Tell Me More. Το Tell Me More, φυσικά, δεν περιορίζεται στο ρόλο ενός ψηφιακού λεξικού. Παρέχει πρόσβαση σε γραμματικούς κανόνες και σε αναρίθμητα κλινόμενα επίθετα. Περισσότερες από 1.000 ασκήσεις έρχονται να πιστοποιήσουν την επιτυχημένη πρόταση της Auralog και να εξασφαλίσουν την επιτυχία της εκμάθησης αγγλικών σας.

Υπάρχουν 25 διαφορετικές γραπτές και προφορικές δραστηριότητες, χωρισμένες σε 18 μαθήματα, από τα οποία τα 6 έχουν επαναληπτικό χαρακτήρα. Από τον τίτλο δεν απουσιάζουν τα βίντεο σε πλήρη οθόνη, σε μορφή MPEG, καθώς και η υποστήριξη σύνδεσης με το δίκτυο, μέσω της οποίας μπορεί μελλοντικά να γίνει τόσο διεύρυνση των λειτουργιών όσο και ανανέωση των βιβλιοθηκών της εφαρμογής. Στο πλαίσιο της φιλοσοφίας του e-learning, υλοποιείται η πρωτοποριακή τακτική του "προσωπικού καθηγητή". Πρόκειται για τη ζωντανή παρακολούθηση της εξέλιξής σας από τον προσωπικό καθηγητή σας μέσω του Διαδικτύου. Το επίπεδό σας μπορεί να αξιολογηθεί και σας προτείνονται βάσει αυτού νέα αντίστοιχα προγράμματα εκμάθησης. Ολες οι απορίες που τυχόν θα έχετε, απαντώνται, με αυτό τον τρόπο, προσωπικά, ενώ διορθώσεις γίνονται και στο γραπτό λόγο σας. Ο πίνακας προόδου περιλαμβάνει και τα 18 μαθήματα, καθώς και τις 25 δραστηριότητες που υπάρχουν

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Auralog
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166, 32MB RAM, 110MB διαθέσιμα στο σκληρό δίσκο, CD-ROM drive, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ: 010 9480000
ΤΙΜΗ: €55,46 χωρίς ΦΠΑ

σε καθένα από αυτά. Οι τέσσερις βασικές ικανότητες οι οποίες τελειοποιούν τις γνώσεις σας, σύμφωνα πάντα με το Tell Me More, είναι οι ακρόαση, ανάγνωση, γραφή και ομιλία. Εξαιρετικά χρήσιμο για την εκπαιδευτική πορεία σας είναι και το ημερολόγιο, στο οποίο δηλώνετε το διαθέσιμο για μελέτη χρόνο σας, για κάθε ημέρα της εβδομάδας, καθώς και την επιθυμητή διάρκεια των μαθημάτων. Ετσι, μπορείτε να συντονίσετε και να οργανώσετε το χρόνο σας κατάλληλα. Υπάρχει, βέβαια, και ο τρόπος ελεύθερης περιήγησης, κατά τον οποίο σας επιτρέπεται να τηρήσετε τη δική σας πορεία και ρυθμό. Με αυτή την επιλογή μεταφέρεστε σε ένα εικονικό στούντιο, στο οποίο είναι διαθέσιμα όλα τα οπτικοακουστικά αντικείμενα. Μοναδική είναι και η λειτουργικότητα που ενσωματώνεται στο εικονίδιο "Μετάφραση". Πατώντας την ελληνική σημαία, θα εμφανιστεί η μετάφραση στα ελληνικά των διαλόγων και των κειμένων βίντεο αλλά και ασκήσεων. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs, εκτός από τα ακουστικά και το μικρόφωνο, ενώ το βιβλίο οδηγιών εξηγεί με κάθε λεπτομέρεια όλες τις λειτουργίες και τη διάταξη του interface της εφαρμογής. Μιλώντας για το interface, αυτό είναι δομημένο με επαγγελματισμό, χωρίς να παύει να είναι καλαίσθητο, ολοκληρώνοντας έτσι την εικόνα της σωστά δομημένης εφαρμογής.

ΟΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ Dr NEMO

Ο δίσκος της χαμένης γνώσης

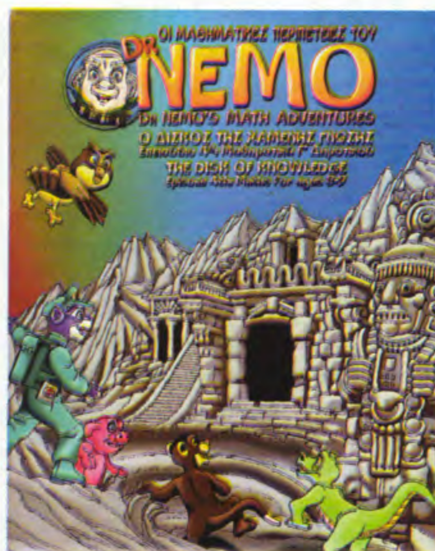
Κυρίες, κύριοι και αγαπητά μου παιδιά (κυρίως τα τελευταία), αν η πρωινή ζώνη του Alter Channel έχει τελειώσει, αλλά δεν έχει χορτάσει το μάτι σας κινούμενα σχέδια, ίσως είναι καιρός να το πάρετε απόφαση και να τα συνδυάσετε με την εκπαίδευσή σας.

Ενα από τα αγαπημένα μαθήματα για όλα τα παιδάκια, θα έπρεπε να είναι τα μαθηματικά. Και εμένα μου άρεσαν, αλλά λόγω των ανόητων καθηγητών μου, τα βαρέθηκα γρηγορότερα απ' όσο θα έπρεπε. Δυστυχώς, τον καιρό εκείνο δεν υπήρχαν τα multimedia εκπαιδευτικά προγράμματα που υπάρχουν σωρηδόν στα καταστήματα αυτές τις μέρες. Βεβαίως, αυτό δημιουργεί ακόμα ένα σημαντικό πρόβλημα, καθώς είναι σχεδόν αδύνατο να επιλέξετε κάποιον τίτλο εύκολα, ειδικά αν ανήκετε στην κατηγορία του ανυποψίαστου μαθητούδιου. Γι' αυτόν το λόγο, η σύνταξη του περιοδικού, μικρέ φίλε της Γ' δημοτικού (ή μπαμπά του μικρού φίλου της Γ' δημοτικού), αποφάσισε να προσλάβει έναν εξειδικευμένο, 8χρονο συντάκτη, ο οποίος αναλαμβάνει να κάνει κάθε μήνα ένα γύρο στα μαγαζιά και να επιλέγει τους πιο αξιόλογους multimedia τίτλους για παιδάκια. Επειδή, όμως, ο μικρός Οδυσσέας δεν μπορεί ακόμα να πληκτρολογήσει, αφηγείται και εγώ γράφω το κείμενο.

Το πρώτο ενδιαφέρον προϊόν γι' αυτόν το μήνα είναι ο "Δίσκος της χαμένης γνώσης", από τη σειρά Οι Μαθηματικές Περιπέτειες του Dr NEMO της Πληροφορικής Τεχνογνωσίας. Ο τίτλος απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 8-9 ετών (Γ' δημοτικού). Διαθέτει 9 διαφορετικά μαθηματικά παιχνίδια, στα οποία ξεναγοί είναι ο Dr Nemo και η παρέα του (σε ύφος αυστηρού role playing game, καθώς καθένας από τους χαρακτήρες έχει εξειδικευμένες ικανότητες). Κατά την εξέλιξη της περιπέτειας, η οποία εξελίσσεται υπό τη μορφή αφήγησης, ο μαθητής

Ο τίτλος απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 8-9 ετών (Γ' δημοτικού). Διαθέτει 9 διαφορετικά μαθηματικά παιχνίδια, στα οποία ξεναγοί είναι ο Dr Nemo και η παρέα του.

έχει την ευκαιρία να μάθει για την πλοκή που δένει μεταξύ τους τα 9 εκπαιδευτικά παιχνίδια του πακέτου. Τα κείμενα του ηλεκτρονικού αυτού κόμιξ είναι ερμηνευμένα από ηθοποιούς με θεατρικό τρόπο και εμπλουτισμένα με ειδικά ηχητικά εφέ και κομμάτια κλασικής μουσικής. Ομως, η περιπέτεια έχει και... υπόθεση! Κατ' αυτήν, ένας αστεροειδής προσκρούει στην επιφάνεια της Γης, προκαλώντας μεγάλη καταστροφή. Ο Dr Nemo, με τη βοήθεια του υπολογιστή Ομηρου, αναλαμβάνει να σώσει τον πλανήτη. Σε αυτή τη γενναία προσπάθεια, θα τον βοηθήσουν οι φίλοι του, οι οποίοι είναι χαριτωμένα (εντάξει, όχι και τόσο χαριτωμένα) ζωάκια (κροκόδειλοι, κάστορες, κουκουβάγιες, συντάκτες, DTPίστες κ.λπ.). Πάντως, καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας, η δουλειά που έχει γίνει στα σκίτσα που εμφανίζονται, είναι ιδιαίτερα καλή, γεγονός που βοηθά σίγουρα το πειρασμένο μάτι κάθε μικρού Indiana Jones. Και λέω Indiana Jones, διότι η σωτηρία του πλανήτη εξαρτάται από την ανακάλυψη του Δίσκου



της Χαμένης Γνώσης, ο οποίος, κατά παράδοση, φυλάσσεται σε κάποιον αρχαίο ναό. Συγκεκριμένα, οι αποστολές-παιχνίδια είναι οι εξής: Στο πρώτο παιχνίδι ο μαθητής έρχεται σε επαφή με τους φυσικούς αριθμούς, τοποθετώντας στη σωστή σειρά αριθμημένους δορυφόρους, ώστε να εξουδετερώσουν τον αστεροειδή προτού χτυπήσει τη Γη. Στο δεύτερο, μία παρέα μυρμηγκιών παρατάσσονται στη σειρά σε έναν σταθμό έρευνας. Ακολουθεί το γνωστικό αντικείμενο της πρόσθεσης, όπου δίνουμε τις απαντήσεις επιλέγοντας τις σωστές φυσαλίδες, που θα εξασφαλίσουν στους μικρούς φίλους μας την υποθαλάσσια επιβίωση. Για την αφαίρεση επιστρατεύονται ο Αρίστος και ο Λάκης, προκειμένου να κόψουν τα κατάλληλα κομμάτια κορμού και να μπαλώσουν μία γέφυρα. Ανεβαίνοντας στο μεταπτυχιακό επίπεδο του παιχνιδιού, έρχεται ο πολλαπλασιασμός και ένα δύσβατο μονοπάτι, το οποίο οι δύο ήρωες πρέπει να διασχίσουν. Το έκτο βήμα της περιπέτειας διαδραματίζεται σε έναν λαβύρινθο, όπου ο μικρός Αρίστος θα πρέπει να αντιμετωπίσει τα μαμούθ. Συνεχίζοντας με τη διαίρεση, ένας τοίχος με ιερογλυφικά αναλαμβάνει να μετατρέψει την εκμάθησή της σε ανέμελη διαδικασία. Επειτα, έρχεται η σειρά της γεωμετρίας και της

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Πληροφορική Τεχνογνωσία
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium II, 64MB RAM, 80MB διαθέσιμα στον σκληρό δίσκο, CD-ROM drive, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πληροφορική Τεχνογνωσία, Κονίτσης 11Β, Μαρούσι τηλ.: 010 6125880
ΤΙΜΗ: €32,8 χωρίς ΦΠΑ


01-02
autumn-winter collection
EXTRA JEANS
3GUYS®
ULTIMATE
FASHION
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mail: 3guys@ath.forthnet.gr

αναγνώρισης σχημάτων, όπως ο κύκλος και το τετράγωνο. Στο τελευταίο βήμα όλοι οι μικροί φίλοι της συντροφιάς του Δίσκου της Χαμένης Γνώσης είναι επιβιβασμένοι σε μία βαρκούλα τόση δα και πρέπει να μη βουλιάξουν στα μανιασμένα νερά του χειμάρρου. Ο μόνος τρόπος για να αποφευχθεί το μοιραίο, είναι να επιλέξουμε το σωστό ανισωτικό σύμβολο ανάμεσα στα δύο αναγραφόμενα κλάσματα. Μόλις ολοκληρωθούν όλες οι αποστολές, το παιχνίδι τελειώνει, αλλά μπορείτε να ξαναπαίξετε σε μεγαλύτερο επίπεδο δυσκολίας (διδακτορικό).

STREET ADVENTURE

Ο δρόμος είναι μία παιδική υπόθεση

Παρά τον αγγλόφωνο τίτλο του, το Street Adventure είναι μία καθ' όλα ελληνική παραγωγή. Σκοπός του εκπαιδευτικού αυτού πακέτου είναι να απαντήσει στο καίριο ερώτημα που βασανίζει τη σύγχρονη ελληνική νεολαία: "Πόσο εύκολο είναι για ένα παιδί του δημοτικού να διασχίζει την πόλη με ασφάλεια;".

Απαντήσεις στα ερωτήματα του Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας, που μπορεί να έχουν οι μικροί μεθαυριανοί οδηγοί τροχοφόρων, δίνει ο μυστικός πράκτορας Βρασίδας Καρέτας. Από το επίθετό του και μόνο είναι προφανές το πράσινο χρώμα που είναι βαμμένος. Οχι, δεν είναι χελωνονιντζάκι ούτε έχει σχέση με το Βασίλη Λάκη. Είναι τροχονόμος με κέλυφος, που αναλαμβάνει να μυήσει τα μικρά παιδιά στα μυστικά του κυκλοφοριακού χάους μιας μεγαλούπολης. Το παιχνίδι είναι προσανατολισμένο στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα, καθώς ο παίκτης καλείται να αντεπεξέλθει σε δύσκολες καταστάσεις, όπως δρόμοι χωρίς σήμανση και χωρίς πεζοδρόμια. Η απεικόνιση γίνεται σε τρισδιάστατους αλλά και δισδιάστατους χώρους, ενώ τα αντικείμενα υλοποιούνται σε κυβιστικά σχήματα, με έντονα και ευχάριστα χρώματα. Ετσι, ο χώρος βρίθει από αξιοθαύμαστους cartoon χαρακτήρες, που λειτουργούν καταλυτικά για τους μικρούς παίκτες, οι οποίοι εύκολα απορροφώνται από την ομορφιά των εικόνων αλλά και την ενδιαφέρουσα εξέλιξη της πλοκής. Τα δισδιάστατα και τρισδιάστατα γραφικά πλαισιώνονται από πρωτότυπη μουσική επένδυση και ευρηματικούς διάλογους. Φανάρια, διαβάσεις, σήματα, προτεραιότητες και ό,τι έχει σχέση με τον Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας, αλλά και με την πολιτισμένη συμπεριφορά απέναντι στους οδηγούς αυτοκινήτων και λεωφορείων, παρουσιάζονται με τρόπο τόσο επιμορφωτικό όσο και διασκεδαστικό. Στην εικονική πόλη του Street Adventure υπάρχουν κάθε λογής κτήρια, απεικονιζόμενα με όμορφα γραφικά, το καθένα από τα οποία ενσωματώνει τη δική του λειτουργικότητα. Ετσι, λοιπόν, οι λιλιπούτειοι πρωτάρηδες της σωστής οδικής συμπεριφοράς, θα έχουν την ευκαιρία να επισκεφθούν το μουσείο, τον κινηματογράφο και τη βιβλιοθήκη.

Ο χώρος βρίθει από αξιοθαύμαστους cartoon χαρακτήρες, που λειτουργούν καταλυτικά για τους μικρούς παίκτες, οι οποίοι εύκολα απορροφώνται από την ομορφιά των εικόνων αλλά και την ενδιαφέρουσα εξέλιξη της πλοκής.



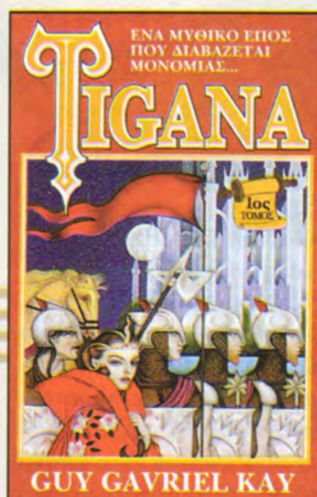
Το σενάριο έχει ως εξής: Η ζωή μιας ήσυχης πόλης συγκλονίζεται από μία σειρά ατυχημάτων. Απερίσκεπτα παιδιά διασχίζουν ανέμελα τους δρόμους, με αποτέλεσμα να έχουν συχνά τετ-α-τετ με τροχοφόρα οχήματα (όπως φορτηγά, τροχόσπιτα και τροχοβίλες). Οι γονείς, αγανακτισμένοι αλλά και τρομοκρατημένοι, αποφασίζουν να απαγορεύσουν στα παιδιά να κυκλοφορούν στους δρόμους χωρίς την επίβλεψη των μεγαλυτέρων, γεγονός που σκορπίζει θλίψη στις τάξεις των νεαρών "θυμάτων". Στη θέση του επικεφαλής του Βρασίδα Καρέτα καλείται να μπει ο παίκτης του Street Adventure. Ποιος είναι, όμως, ο Βρασίδας Καρέτας; Πρόκειται για την τελευταία ελπίδα των παιδιών, για να συνεχίσουν να κυκλοφορούν ελεύθερα στους δρόμους. Ο δήμαρχος της πόλης, υπακούοντας στις αρχές του marketing και της ψηφοθηρίας, δίνει άλλη μία ευκαιρία στους μελλοντικούς ψηφοφόρους του να αποδείξουν ότι είναι άτομα υπεύθυνα και σοβαρά. Αναθέτει, λοιπόν, τρεις αποστολές στον Βρασίδα, ο οποίος είναι ο εκπρόσωπος των παιδιών. Κατά τις αποστολές αυτές, οι μικροί παίκτες καλούνται να διασχίζουν την αφιλόξενη πόλη με τη δέουσα προσοχή, αποφεύγοντας κάθε λογής κινδύνους και παραβάσεις. Μόνο έτσι η ολοκληρωτικού χαρακτήρα απόφαση των γονιών θα πάψει να είναι πραγματικότητα.

Στο κεντρικό μενού επιλογών του παιχνιδιού, εκτός από τις ρυθμίσεις για το βαθμό δυσκολίας και τον ήχο, συναντάμε το μενού "δρόμος της δόξας", στο οποίο βλέπουμε τους παίκτες με τις υψηλότερες βαθμολογίες. Η δράση κρύβεται κάτω από την επιλογή "Ας παίξουμε", όπου ένα εισαγωγικό βίντεο αναλαμβάνει να μας γνωρίσει το σενάριο του παιχνιδιού. Ο παίκτης στο ξεκίνημα καλείται να εισαγάγει το όνομά του. Σημειώστε πως, αν έχετε ξαναπαίξει χρησιμοποιώντας το ίδιο όνομα, ο Βρασίδας θα σας θυμηθεί και θα σας ρωτήσει αν θέλετε να συνεχίσετε την τελευταία προσπάθειά σας ή να ξεκινήσετε νέο παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το κουμπί "Επιλογές", που βρίσκεται κάτω και δεξιά στο interface, δίνει πρόσβαση σε αναλυτική βοήθεια αλλά και στο χάρτη της διαδρομής, στην οποία λαμβάνει χώρα το παιχνίδι εκείνη τη στιγμή. Από το ίδιο μενού μπορούμε να αποθηκεύσουμε το τρέχον παιχνίδι ή απλώς να επιστρέψουμε στην αρχική οθόνη του Street Adventure. Απόδειξη για το πλούσιο γραφικό και ηχητικό περιεχόμενο του τίτλου αποτελεί το αξιοσέβαστο ποσό των 220MB χώρου στο σκληρό δίσκο, που απαιτείται κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού.

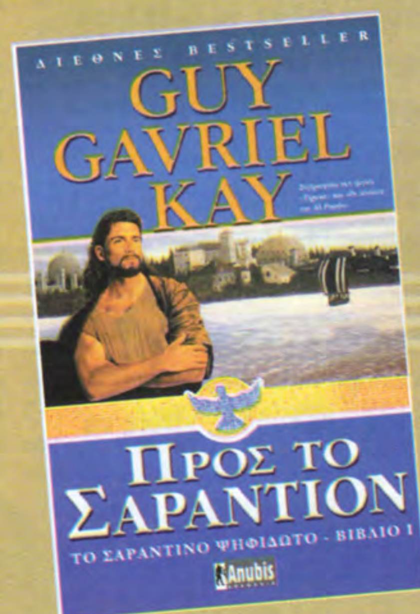
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Tessera Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 266, 64MB RAM, CD-ROM drive, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Tessera Multimedia, Σκιάθου 26 και Παπαβάκη, 542 48 Θεσσαλονίκη, τηλ.: 0310 329651-2
ΤΙΜΗ: €34,63 με ΦΠΑ

Λογοτεχνία του Φανταστικού

Guy Gavriel Kay

















Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση - Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Πριν αγοράσετε

...ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Μέρος Β΄

Από τη θεωρία στην πράξη

Στο παρόν άρθρο, θα δούμε την πρακτική εφαρμογή των θεωρητικών συμβουλών που παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο τεύχος. Συγκεκριμένα, θα συναρμολογήσουμε τέσσερα συστήματα, τα οποία φιλοδοξούν να καλύψουν τις σημαντικότερες ανάγκες του χρήστη, χωρίς να του αδειάσουν την τσέπη.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

ΛΙΓΟ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΑ €600

Η πρώτη σύνθεση που θα παρουσιάσουμε, φιλοδοξεί να αποδείξει ότι η σύγχρονη αγορά ειδών πληροφορικής παρέχει στον απλό χρήστη τη δυνατότητα να προβεί σε μία ιδιαίτερα οικονομική αγορά, διατηρώντας, ταυτόχρονα, τους σημαντικούς δείκτες των επιδόσεων και της επεκτασιμότητας σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα.

Ο υπολογιστής θα στηθεί γύρω από τον επεξεργαστή Celeron 900MHz της Intel. Το οικονομικό μοντέλο της κραταιάς εταιρείας, αν και δεν διεκδικεί δάφνες στον τομέα των επιδόσεων, διακρίνεται για τη σταθερότητά του, ενώ αποδίδει εξαιρετικά στη συντριπτική πλειονότητα των εφαρμογών γραφείου. Παράλληλα, η τιμή του είναι εξαιρετικά χαμηλή (€89,52/30.500 δρχ.).

Η μητρική πλακέτα Advance 10T-A της QDI θα αποτελέσει τη βάση του συστήματός μας. Πρόκειται για μία τυπική υλοποίηση του chipset Apollo Pro 133T της VIA, το οποίο αντικαθιστά το παλιό 133A και παρέχει υποστήριξη στον καινούριο Pentium III με πυρήνα Tualatin. Η επεκτασιμότητα της mainboard κρίνεται επαρκής, μια και, εκτός από την καθιερωμένη υποδοχή AGP, διαθέτει πέντε θύρες PCI, μία CNR και μία ISA. Φυσικά, ο υποστηριζόμενος τύπος μνήμης είναι η κλασική SDRAM (100 ή 133) και, στα 3 DIMM sockets που παρέχονται, ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει μέχρι 1,5GB RAM, ποσότητα που ταυτίζεται με τη μέγιστη υποστηριζόμενη από το chipset. Η mainboard διαθέτει, ακόμα, ενσωματωμένο ελεγκτή AC 97, μπορεί να υποκαταστήσει την κάρτα ήχου, περιορίζοντας το συνολικό κόστος σε ακόμα χαμηλότερα επίπεδα. Το κόστος της mainboard ανέρχεται στα €94,2 (32.100 δρχ.). Σημειώνουμε, πάντως, ότι οι χρήστες που διαθέτουν κάρτα ήχου από τον παλιότερο υπολογιστή τους και σκοπεύουν να τη μεταφέρουν στο καινούριο σύστημα, μπορούν να προμηθευτούν το μοντέλο Advance 10T, το οποίο δεν περιλαμβάνει τον AC 97. Η ποσότητα της μνήμης που προτείνουμε να τοποθετηθεί είναι 256MB (1 module), η οποία κρίνεται επαρκής για κάθε εφαρμογή. Κοστίζει €50,21 (17.100 δρχ.).

Οι εφαρμογές γραφείου, ως γνωστόν, δεν απαιτούν υψηλές επιδόσεις στον τομέα της τρισδιάστατης επιτάχυνσης. Ως εκ τούτου, ο χρήστης μπορεί να προχωρήσει στην αγορά μίας κάρτας γραφικών "προηγούμενης γενιάς". Τα μοντέλα που ενσωματώνουν το ολοκληρωμένο TNT2 M64 και διαθέτουν μνήμη 32MB αποτελούν οικονομικές λύσεις, μια και οι τιμές τους ξεκινούν από τα €40,86 (13.920 δρχ.). Επιπλέον, αποδίδουν αξιοπρεπώς στην πλειονότητα των σύγχρονων παιχνιδιών, που δεν ενσωματώνουν "βαριές" μηχανές 3D, ενώ σε χαμηλές αναλύσεις είναι δυνατόν να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις αρκετών παιχνιδιών δράσης.

Ο σκληρός δίσκος αποτελεί, όπως έχουμε τονίσει επανειλημμένως, ένα από τα σπουδαιότερα υποσυστήματα του υπολογιστή. Γι' αυτόν το λόγο, επιβάλλεται η αγορά ενός ευρύχωρου



και αξιόπιστου μοντέλου. Η χωρητικότητα του δίσκου θα πρέπει να υπερβαίνει τα 20GB, ενώ η ταχύτητα περιστροφής των 7.200rpm αποτελεί εχέγγυο για την ταχύτατη διαμεταγωγή των δεδομένων. Ενα τυπικό μοντέλο με τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά κοστίζει €118 (40.200 δρχ.).

Η ύπαρξη ενός οδηγού DVD προσδίδει στο σύστημα multimedia χαρακτήρα. Παρά την τεχνική της "τεχνητής έλλειψης", που εφαρμόζουν οι εταιρείες κάθε φορά που η οικονομική ψαλίδα μεταξύ των συσκευών ανάγνωσης CD και DVD κλείνει επικίνδυνα, το κόστος των τελευταίων κυμαίνεται σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα. Το μοντέλο 16x40x της Sony προσφέρει αρκετά καλές επιδόσεις σε προσιτή τιμή (€93 ή 31.600 δρχ.).



MANLI TNT2 M64

Το σύστημα ολοκληρώνεται με την προσθήκη ενός κουτιού τύπου Full Tower ATX, με τροφοδοτικό 350W (€77,57 ή 26.400 δρχ.), ώστε να καλυφθούν οι μελλοντικές επεκτατικές τάσεις αλλά και ενεργειακές ανάγκες του χρήστη, ενός οδηγού δισκέτας 3,5 ιντσών (€14,54 ή 5.000 δρχ.) και ενός εσωτερικού modem 56K (€30,8 ή 10.500 δρχ).

Το συνολικό κόστος του υπολογιστή που περιγράφηκε ανωτέρω ανέρχεται στα €609 (207.500 δρχ.), τιμή προσιτή για κάθε υποψήφιο αγοραστή. Ωστόσο, ο στόχος του παρόντος άρθρου δεν είναι να παρακινήσει τον αναγνώστη να αγοράσει "τυφλά" τα προαναφερόμενα υποσυστήματα, αλλά να του μεταδώσει το σκεπτικό που θα πρέπει να διέπει κάθε αγορά του. Δημιουργήσαμε μία σύνθεση επιδιώκοντας όχι την κατάληψη της κορυφής των επιδόσεων, αλλά την κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών. Ο κάτοχος του συγκεκριμένου υπολογιστή έχει τη δυνατότητα να χειρίζεται με άνεση όλα τα δημοφιλή πακέτα λογισμικού (MS Office, Adobe Photoshop, MathCAD, CorelDRAW, AutoCAD κ.λπ.), να παρακολουθεί ταινίες DVD και DivX, να σερφάρει στο Διαδίκτυο, να αναπαράγει/δημιουργεί MP3 και να παίζει, τέλος, τα περισσότερα από τα σύγχρονα παιχνίδια. Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει να δοθεί σε μία σημαντική λεπτομέρεια: αν και ήταν δυνατόν να περιορίσουμε το κόστος ακόμα περισσότερο, επιλέγοντας κάποια mainboard με ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών (κάτι που συνεπάγεται συνήθως έλλειψη υποδοχής AGP), προτιμήσαμε να επενδύσουμε σε μία κάρτα παρωχημένης τεχνολογίας, προκειμένου να διατηρήσουμε την επεκτασιμότητα του συστήματος σε ικανοποιητικά επίπεδα. Οταν ο χρήστης αντιληφθεί ότι οι δυνατότητες τρισδιάστατης επιτάχυνσης του υπολογιστή δεν επαρκούν, μπορεί να αντικαταστήσει την πάμφθηνη TNT2 με ένα καλύτερο μοντέλο.

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΤΟΥ GAMER

Βασική επιδίωξη της προηγούμενης ενότητας ήταν η εύρεση της "χρυσής τομής" μεταξύ των αιώνια αντιμαχόμενων μεγεθών τιμής και απόδοσης. Η μέθοδος που ακολουθήθηκε ήταν η κάλυψη ενός όσο το δυνατόν ευρύτερου φάσματος δραστηριοτήτων, κρατώντας, ταυτόχρονα, το κόστος σε λογικά πλαίσια. Ο gamer, ωστόσο, δεν συμβιβάζεται. Θέλει να απολαμβάνει τα αγαπημένα του παιχνίδια στις μεγαλύτερες αναλύσεις, έχοντας ενεργοποιημένες όλες τις αδηφάγες σε υπολογιστική ισχύ τεχνικές παραγωγής οπτικών εφέ.

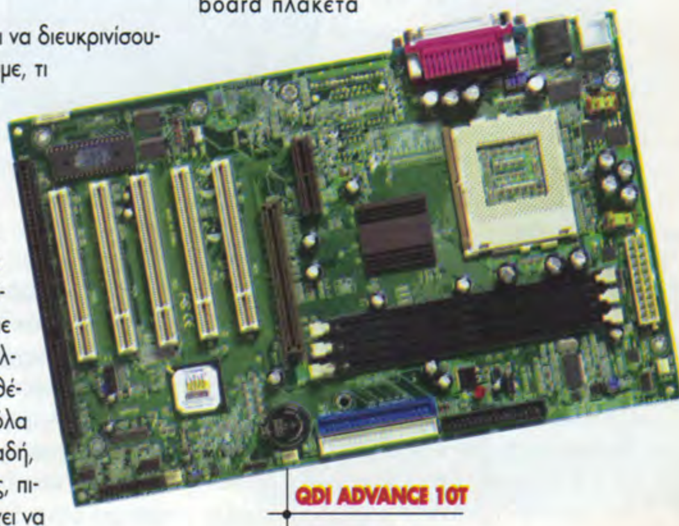


HERCULES 3D PROPHET 4500

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να διευκρινίσουμε, για να μην παρεξηγηθούμε, τι εννοούμε με τον όρο "gamer" ή, μάλλον, σε ποιους θα απευθύνεται ο υπολογιστής που θα συνθέσουμε παρακάτω. Ως "gamer", λοιπόν, ορίζουμε το χρήστη που δεν ασχολείται κατ' αποκλειστικότητα με μια κατηγορία παιχνιδιών, αλλά, όντας "εμπειροθήρας", θέλει να έρθει σε επαφή με όλα τα είδη. Ενδιαφέρεται, δηλαδή, για την ποιότητα της δράσης, πιστεύοντας ότι η απόλαυση έχει να κάνει κυρίως με τη διάθεση της στιγμής. Απολαμβάνει κάποιον έξυπνο γρίφο ενός adventure, αλλά του αρέσει η απόλυτη τρισδιάστατη ελευθερία ενός εξομοιωτή πτήσης. Διασκεδάζει παίζοντας με την παρέα του κάποιο παιχνίδι δράσης, αλλά ενθουσιάζεται και με έναν περίτεχνο ελιγμό σε ένα παιχνίδι στρατηγικής. Η ύπαρξη της ποικιλομορφίας, άλλωστε, είναι το στοιχείο που αναδεικνύει την υπεροχή των προσωπικών υπολογιστών έναντι των κονσόλων. Υπάρχουν, βέβαια, κάποια όρια. Θεωρούμε παράλογη την αγορά ενός πανίσχυρου υπολογιστή με μοναδικό στόχο την κάλυψη των απαιτήσεων των παιχνιδιών. Θα προσπαθήσουμε, λοιπόν, να φτιάξουμε ένα αξιόμαχο σύστημα, χωρίς να χρειαστεί να ξοδέψουμε μια περιουσία.

Ο AthlonXP 1700+ της AMD θα αποτελέσει τη βάση της σύνθεσης. Αν και είναι χρονισμένος στα 1,47GHz, προσφέρει ανώτερες επιδόσεις από τον Pentium 4 στα 1,7GHz, επιδεικνύοντας την αρχιτεκτονική ανωτερότητά του. Επιπλέον, ο ολοκαίνουριος πυρήνας Palomino, που εντοπίζεται στην "καρδιά" του επεξεργαστή, εγγυάται την έκλυση μειωμένων ποσών θερμότητας σε σχέση με τις προηγούμενες γενιές Athlon. Η τιμή του AthlonXP 1700+ ανέρχεται στα €218 (74.200 δρχ.), γεγονός που τον καθιστά την παρούσα χρονική στιγμή την οικονομικά συμφερότερη πρόταση της σειράς της AMD, αφού τα μοντέλα 1600+ και 1800+ κοστίζουν €197 και €297 αντίστοιχα.

Η mainboard θα διαθέτει, βέβαια, το ολοκληρωμένο KT266A της VIA, το οποίο θεωρείται αυτή τη στιγμή το ταχύτερο και πληρέστερο chipset για τους επεξεργαστές της AMD. Αν και υπάρχουν πολλές αξιόλογες υλοποιήσεις, θα επιλέξουμε το μοντέλο K7T266 Pro2 RU της MSI. Η εν λόγω mainboard πλακέτα



QDI ADVANCE 10T

εντυπωσιάζει τόσο με την ποιότητα κατασκευής όσο και με τον εξοπλισμό της. Ενσωματώνει RAID controller, ο οποίος ανεβάζει τον αριθμό των συσκευών IDE που μπορούν να συνδεθούν ταυτόχρονα στη mainboard σε οκτώ, ενώ παράλληλα παρέχει γρηγορότερη και ασφαλέστερη διαμεταγωγή δεδομένων. Επιπλέον, μέσω συνοδευτικών εφαρμογών, ο χρήστης είναι δυνατόν να ενημερωθεί στην περίπτωση που κάποιος σκληρός δίσκος, που συνδέεται στο RAID, ενδέχεται να παρουσιάσει βλάβη, γεγονός που πιστοποιεί την αξιοπιστία του μοντέλου της MSI. Η υποστηριζόμενη μνήμη είναι τύπου DDR SDRAM. Οι τρεις υποδοχές DIMM που παρέχονται επιτρέπουν στο χρήστη να εγκαταστήσει μέχρι και 3.072MB RAM. Ευχάριστη έκπληξη αποτελούν οι 4 θύρες USB (από τις 8 συνολικά), που ακολουθούν το πρότυπο USB 2.0, παρέχοντας ταχύτητες εφάμιλλες του FireWire και εξασφαλίζοντας τη συμβατότητα με την επερχόμενη γενιά εξωτερικών συσκευών. Η επεκτασιμότητα που προσφέρει η mainboard είναι τυπική, με πέντε υποδοχές PCI, μία standard AGP και μία CNR. Φυσικά, η συσκευή διαθέτει controller AC 97, αλλά θα τον αγνοήσουμε παντελώς στην παρούσα σύνθεση, αφού οι επιδόσεις του chip ALC201A, το οποίο ευθύνεται για την επεξεργασία του ήχου, κρίνονται ανεπαρκείς για τον gamer. Η K7T266A τιμάται €240 (81.500 δρχ.) και αναμένεται να ικανοποιήσει τον απαιτητικό χρήστη. Θα συνοδευτεί από μνήμη 256MB DDR SDRAM PC2100, η οποία κοστίζει €88,82 (30.200 δρχ.).



HERCULES 3D PROPHET II TI

Η κάρτα γραφικών αποτελεί το "φετίχ" του σύγχρονου gamer, μια και είναι υπεύθυνη για την επεξεργασία των γραφικών των παιχνιδιών. Ωστόσο, αυτήν την περίοδο η επιλογή μοιάζει πιο δύσκολη από ποτέ, γιατί η ύπαρξη πολλών και ποιοτικών προτάσεων αποπροσανατολίζει τον υποψήφιο αγοραστή. Κάποιες ανακατατάξεις στην κορυφή των επιδόσεων έρχονται να περιπλέξουν τα πράγματα ακόμα περισσότερο. Στην παρουσίαση του Δεκεμβρίου η nVIDIA έμοιαζε να κατακτά με χαρακτηριστική άνεση την πρωτιά με το ολοκληρωμένο GeForce 3 Ti 500, αλλά η πρόσφατη κυκλοφορία των τελευταίων drivers της ATI για το Radeon 8500 φαίνεται πως αλλάζει την τελική έκβαση της μάχης. Εντούτοις, το πανίσχυρο και δοκιμασμένο GeForce 3 Ti 500 παραμένει στη συνείδηση των καταναλωτών ο ιδανικός σύντροφος του gamer, με άμεση συνέπεια την κυριαρχία των καρτών που το ολοκληρώνουν στην παρούσα ενότητα. Η Hercules είναι μία από τις ποιοτικότερες κατασκευάστριες στο χώρο των καρτών γραφικών. Τα μοντέλα της συνδυάζουν κορυφαίες επιδόσεις και αξιοπιστία, ενώ οι τιμές στις οποίες διατίθενται δεν είναι απαγορευτικές για τον απαιτητικό χρήστη. Η κάρτα 3D Prophet III Ti 500 δεν αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα και εντυπωσιάζει, λόγω τόσο του ενεργητικού συστήματος ψύξης τύπου "orb", που είναι τοποθετημένο πάνω από τον πυρήνα, εξασφαλίζοντας την απρόσκοπτη λειτουργία του, όσο και του εξοπλισμού της, ο οποίος περιλαμβάνει εξόδους DVI-Out και TV-Out, πέρα από την καθιερωμένη D-Sub. Η κάρτα διαθέτει μνήμη 64MB τύπου DDR SDRAM και, βέβαια, η ύπαρξη ψυκτρών πάνω στα chips που τη συνθέτουν είναι αυτονόητη. Κοστίζει €467,5 (159.300 δρχ.), ωστόσο η αγορά της δεν αποτελεί μονόδρομο για το χρήστη. Το μοντέλο WinFast Ti 500 της Leadtek προσφέρει παρόμοιες επιδόσεις, ενώ η ευμεγέθης μονοκόμματη ψύκτρα, που καλύπτει τον πυρήνα και τις μνήμες, διασφαλίζει την εύρυθμη λειτουργία του υποσυστήματος γραφικών. Παρέχει τις ίδιες ακριβώς εξόδους με την κάρτα της Hercules, ενώ κοστίζει οριακά φθηνότερα (€445 ή 151.600 δρχ.).



CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY PLAYER

Φυσικά, η αισθητική απόλαυση που προσφέρουν τα σύγχρονα παιχνίδια δεν περιορίζεται στον τομέα των γραφικών. Η προσθήκη αληθοφανών ηχητικών εφέ είναι δυνατόν να δώσει στο gaming μία νέα διάσταση. Γι' αυτόν το λόγο, η ύπαρξη μίας κάρτας ήχου που θα παρέχει υποστήριξη για τα πρότυπα Dolby Digital Surround 5.1 και EAX (τρισδιάστατος ήχος) κρίνεται επιβεβλημένη. Στο ηχητικό ταξίδι του gamer, λοιπόν, η καινούρια SoundBlaster Audigy Player της Creative αναμένεται να αποτελέσει τον ιδανικό σύντροφο. Βέβαια, για να αξιοποιηθούν στο έπακρο οι δυνατότητές της, είναι απαραίτητο να πλαισιωθεί με το κατάλληλο σετ ηχείων. Η Audigy Player κοστίζει €85 (29.000 δρχ.), ενώ η τιμή του σετ ηχείων Desktop Theatre 2200 5.1 της Creative εντοπίζεται στα €145 (49.300 δρχ.).

Η αγορά των σκληρών δίσκων κατακλύζεται από αξιόλογα μοντέλα, τα οποία προσφέρουν παρεμφερή τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και επιδόσεις. Ωστόσο, για το ιδανικό σύστημα του gamer θα επιλέξουμε το δίσκο IC35L060 της IBM. Προσφέρει αποθηκευτικό χώρο 60GB, η ταχύτητα περιστροφής του εντοπίζεται στις 7.200rpm και, βέβαια, ακολουθεί το πρωτόκολλο Ultra ATA 100. Κοστίζει €200 (68.400 δρχ.) και συνιστά μία ιδιαίτερα συμφέρουσα αγορά, δεδομένου ότι η τιμή του μοντέλου IC35L040 (40GB) ανέρχεται στα €164.



ATI RADEON VIVO

Το DVD που θα τοποθετήσουμε στον υπολογιστή δεν είναι άλλο από το γνωστό 116s (16x40x) της Pioneer. Πρόκειται για το κορυφαίο, ίσως, μοντέλο της αγοράς και προσφέρει εξαιρετικές ταχύτητες ανάγνωσης DVD και CD, ενώ αποδίδει εξίσου καλά στη δοκιμασία του Audio Extraction. Παράλληλα, το κόστος απόκτησής του κινείται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα (€100 ή 34.000 δρχ.). Υπενθυμίζουμε, βέβαια, ότι ο εν λόγω οδηγός DVD χρησιμοποιεί το κλασικό tray και όχι τον χαρακτηριστικό μηχανισμό Slot-In της Pioneer.

Σύμφωνα με τα όσα γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος, τα ακριβά υποσυστήματα της ανωτέρω σύνθεσης πρέπει να τοποθετηθούν σε ένα ποιοτικό κουτί, ώστε να εξασφαλιστεί η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη διάρκεια ζωής του υπολογιστή. Το μοντέλο που επιλέξαμε είναι το SX840 της Antec, ένα ευρύχωρο Midi Tower με εξαιρετικά ισχυρό τροφοδοτικό (400W). Η τιμή του είναι σχετικά υψηλή (€205 ή 70.000 δρχ.), αλλά οι δείκτες της ασφάλει-

ας και της εργονομίας που παρέχονται κινούνται σε εξίσου υψηλά επίπεδα, οπότε η συσκευή αναμένεται να αποσβέσει μακροπρόθεσμα το κόστος απόκτησής της. Υπενθυμίζουμε ότι και το μοντέλο 7896A της Addtronics (βλ. προηγούμενο τεύχος) αποτελεί εξαιρετική επιλογή, αν και διατηρεί ένα σαφώς "επαγγελματικό" προφίλ. Επιπλέον, η χρησιμοποίηση κάποιου ποιοτικού συστήματος ψύξης του επεξεργαστή αναμένεται να αποκλείσει το ενδεχόμενο της υπερθέρμανσης του συστήματος. Η FOP38 της Globalwin αναμένεται να αντιμετωπίσει με άνεση τα εκλυόμενα ποσά θερμότητας (€39 ή 13.300 δρχ.).

Μαζί με το modem και το floppy drive, το συνολικό κόστος φτάνει αισίως τα €1.811 (617.000 δρχ.). Ωστόσο, η τελική τιμή μπορεί να μειωθεί αρκετά, αν επιλεγεί μία πιο προσιτή κάρτα γραφικών (εξακολουθώ να πιστεύω ότι το GeForce 3 είναι υπερβολικό, ακόμα και για τον σκληροπυρηνικό gamer). Οι σαφώς φθηνότερες κάρτες Hercules Prophet 4500 Kyro II 64MB (€103) και MSI GeForce 2 Ti (€168) καλύπτουν τις απαιτήσεις του συνόλου των παιχνιδιών. Επιπλέον, η ακριβή mainboard ενδέχεται να είναι ασύμβατη με την επόμενη γενιά των επεξεργαστών, γεγονός που δικαιολογεί σε μεγάλο βαθμό τη στροφή σε κάποια οικονομικότερη mainboard (τα μοντέλα της QDI και της Soltek, που υλοποιούν το KT266A είναι εξαιρετικές επιλογές). Τέλος, είναι σαφές ότι μπορεί να βρεθεί κάποιο καλό κουτί, που να δίνει καλύτερη σχέση απόδοσης/τιμή.



ATI RADEON 8500

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΤΟΥ ΣΙΝΕΦΙΛ

Οι ανάγκες του κινηματογραφόφιλου δεν διαφέρουν πολύ από αυτές του gamer. Η σταθερότητα και η αξιοπιστία αποτελούν προτεραιότητες για το σινεφίλ, ενώ δίδεται έμφαση στα multimedia χαρακτηριστικά του συστήματος. Είναι σίγουρο, πάντως, ότι οι απαιτήσεις σε επεξεργαστική ισχύ δεν είναι ιδιαίτερα υψηλές. Η αντικατάσταση του AthlonXP με τον σαφώς οικονομικότερο Duron στα 1.000MHz (€87 ή 30.000 δρχ.) μειώνει σημαντικά το συνολικό κόστος, διατηρώντας, παράλληλα, την επεκτασιμότητα σε υψηλά επίπεδα. Επιπλέον, η GeForce 3 είναι παντελώς άχρηστη στην προκειμένη περίπτωση (δεν υποστηρίζει το πρότυπο iDCT) και πρέπει να δώσει τη θέση της σε κάποιο μοντέλο της ATI. Το παλιό Radeon Vivo με μνήμη 64MB DDR SDRAM θεωρείται εξαιρετική επιλογή, αφού τα θαυμάσια φίλτρα παρεμβολής που χρησιμοποιεί, σε συνδυασμό με τις τεχνικές Motion Compensation και iDCT που ενσωματώνει, εγγυώνται κορυφαία ποιότητα απεικόνισης κατά την αναπαραγωγή ταινιών DVD. Παράλληλα, η τιμή της κάρτας είναι εξαιρετικά χαμηλή, σε σχέση με τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά (€208 ή 70.000 δρχ.). Το σύστημα του σινεφίλ κοστίζει €1.443 ή 492.000 δρχ.


CREATIVE INSPIRE DESKTOP THEATER 5.1

Υπάρχουν, βέβαια, και οι χρήστες που εντάσσονται στην κατηγορία των σινεφίλ, επιθυμούν, όμως, κορυφαίες επιδόσεις στα παιχνίδια. Η έλευση της έκδοσης v7206 των drivers της ATI για το Radeon 8500 "ξεκλειδώνει" την ισχύ της καινούριας κάρτας της ATI, τοποθετώντας την στην ίδια γραμμή με το πανίσχυρο GeForce 3 Ti 500. Μάλιστα, στο σημαντικότατο benchmark 3D Mark 2001, η Radeon 8500 κερδίζει κατά κράτος τον μεγάλο αντίπαλό της! Θα θυμάστε, βέβαια, την αρνητική εντύπωση που είχε προκαλέσει μία ρουτίνα που είχε ενσωματώσει η ATI στους παλιούς drivers, η οποία, στην περίπτωση που ο χρήστης έτρεχε το Quake III, θυσίαζε την ποιότητα απεικόνισης προκειμένου να αυξήσει το frame rate. Η πρακτική αυτή αποτελεί πλέον παρελθόν και η καναδική εταιρεία μπορεί, για πρώτη φορά στην ιστορία της, να κοιτάζει την nVIDIA από θέση ισχύος. Η ATI Radeon 8500 κοστίζει €371 (126.000 δρχ.) και συνιστά την τέλεια πρόταση για το σινεφίλ-gamer!

Εξετάζουμε, τέλος, την κατηγορία των κινηματογραφόφιλων, οι οποίοι δεν αρκούνται στην αναπαραγωγή ταινιών DVD, αλλά ασχολούνται και με τη συμπίεση αυτών, μέσω των αλγόριθμων MPEG, DivX και MPEG4v2. Ως γνωστόν, οι τεχνικοί της Intel, μόλις αντιλήφθηκαν ότι το Flaskmpeg χρησιμοποιείται ευρέως για τη μέτρηση των επιδόσεων των επεξεργαστών, παρουσίασαν μία νέα έκδοση του προγράμματος, ειδικά διαμορφωμένη ώστε να αποδίδει καλύτερα στις CPU της Intel! Ετσι, οι φίλοι του εύχρηστου encoder είναι σκόπιμο να επενδύσουν σε κάποιον Pentium 4. Προτείνουμε την αγορά του P-4 1700MHz (€311,67 ή 106.000 δρχ.), ο οποίος θα τοποθετηθεί σε Socket 478, ενώ θα πλαισιωθεί με τουλάχιστον 256MB μνήμη RDRAM PC800 (€141 ή 48.000 δρχ.), που είναι ο τύπος μνήμης που αξιοποιεί στο έπακρο τις δυνατότητες του επεξεργαστή της Intel.

Η mainboard που θα χρησιμοποιήσουμε ως βάση για τον υπολογιστή θα ολοκληρώνει το i850 chipset της Intel, ενώ θα υποδέχεται τον επεξεργαστή σε Socket 478. Το μοντέλο P4T-E της Asus πληροί τις ανωτέρω προϋποθέσεις και συνδυάζει πολύ υψηλές επιδόσεις με εξαιρετική ποιότητα κατασκευής. Η επεκτασιμότητα που προσφέρει είναι ικανοποιητική, καθώς διαθέτει 5 θύρες PCI, μία AGP Pro και μία CNR, ενώ υπάρχουν τέσσερις υποδοχές για modules μνήμης τύπου RDRAM. Μοναδικό μειονέκτημα της συσκευής αποτελεί η ιδιαίτερα υψηλή τιμή της, η οποία αγγίζει τα €260 (88.500 δρχ.). Ετσι, ο ιδανικός υπολογιστής για τον επίδοξο DVD-Ripper (με Radeon 64MB DDR SDRAM) τιμάται €1.739 ή 592.000 δρχ.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC



ASUS P4T-E

Το μάννα εξ ουρανού

Η ADSL είναι ...σχεδόν εδώ!

Η εικόνα είναι σίγουρα γνωστή: αργή ταχύτητα, διακοπή της σύνδεσης ύστερα από λίγο και σπασμένα νεύρα. Η περιήγηση στο Internet δεν ήταν και η καλύτερη εμπειρία για τον Ελληνα χρήστη έως τώρα, καθώς η ποιότητα των τηλεφωνικών γραμμών ήταν πολύ κακή. Πρόσφατα, με την ISDN, η κατάσταση βελτιώθηκε κάπως, αλλά και πάλι η χρονοχρέωση του ΟΤΕ δεν άφηνε πολλά περιθώρια σε όσους ήθελαν να χρησιμοποιήσουν λίγο παραπάνω αυτό το "πολυτελές" -στην Ελλάδα- αγαθό. Ολα αυτά μέχρι τώρα, φυσικά...

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

Ενα e-mail που λάβαμε αυτόν το μήνα σχετικά με προβλήματα σύνδεσης στο Internet, μας έφερε στο νου όλη την ιστορία του Internet στην Ελλάδα, αλλά και την ελπίδα ότι, χάρη στις συνδέσεις ADSL, δεν θα τη θυμηθούμε ποτέ ξανά. Μάλιστα, απ' ό,τι φαίνεται, δεν αργεί η στιγμή που θα συμβεί αυτό, καθώς η δοκιμαστική περίοδος έχει τελειώσει και ήδη οι ISPs έχουν προμηθευτεί τον απαιτούμενο εξοπλισμό. Υπολογίζεται ότι μέσα στον Φεβρουάριο θα ξεκινήσει η εμπορική διάθεση και ας ελπίσουμε ότι δεν θα υπάρξει κάποια αναβολή. Οι ταχύτητες που υπόσχεται η νέα αυτή υπηρεσία θα κυμαίνονται μεταξύ 384Kbps και 1.024Kbps, υπεραρκετές δηλαδή, ακόμα και για τους πιο απαιτητικούς από εμάς, ενώ η τιμή διάθεσής τους προβλέπεται να είναι γύρω στις 20.000 με 50.000 δρχ. το μήνα (και σε ευρώ, για να είμαστε εντάξει, 58,69 με 146,73), αν και είναι νωρίς για προβλέψεις! Σίγουρα τα χρήματα θα είναι αρκετά, αλλά μην ξεχνάμε ότι είμαστε ακόμα στην αρχή αυτής της τεχνολογίας και ότι με την ADSL ο υπολογιστής μας θα είναι συνέχεια συνδεδεμένος στο Internet (δεν χρειάζεται να γίνει κλήση) και δεν υπάρχει χρονοχρέωση! Ας δούμε, όμως, το πρόβλημα του φίλου μας:



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ

Αγαπητό "PC Master",

Κατ' ρχάς, τα συγχαρητήριά μου για τη σχετικά καινούρια αυτή στήλη. Νομίζω πως βοηθάει πάρα πολύ τον απλό χρήστη.

Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι με τη σύνδεσή μου στο Internet. Συνδέομαι με την Compulink και έχω ένα 56K εξωτερικό zoom modem. Ενώ, λοιπόν, οι ρυθμίσεις είναι σωστές, δηλαδή το πρωτόκολλο TCP/IP και οι ρυθμίσεις του εικονιδίου της σύνδεσής μου (τα έχω ελέγξει με τεχνικούς της Compulink) και έχω κάνει install τους σωστούς drivers του modem, άπειρες φορές έχω τα εξής προβλήματα όταν πάω να συνδεθώ:

1. Μου βγάζει μήνυμα πως ο υπολογιστής μου αποσυνδέθηκε από τον υπολογιστή που κάλεσα.

2. Μου βγάζει μήνυμα πως πρέπει να ελέγξω τις παραμέτρους ρυθμίσεων του modem (ενώ είναι σωστές).

3. Κάνει σύνδεση για περίπου δύο λεπτά και μετά πέφτει η γραμμή.

4. Αν είμαι τυχερός, κάνει σύνδεση σε ταχύτητες 12.000-14.000bps, δηλαδή απαράδεκτες.

Τι να κάνω; Εχω έρθει σε απόγνωση. Παρακαλώ σε δημοσίευση.

Μιχάλης Σιδηρόπουλος "Keraptis"
raistlin@yeayea.com

Φίλε Μιχάλη,

Δυστυχώς, τα προβλήματα σύνδεσης με το Internet δεν είναι καθόλου σπάνια στη χώρα μας και μέχρι την καθιέρωση της ISDN οι ταχύτητες που όλοι είχαμε ήταν αρκετά μικρές. Απ' ό,τι φαίνεται, και εσύ αντιμετωπίζεις τα ίδια προβλήματα με όλους, αλλά σε μάλλον χειρότερη μορφή. Πάντως, αφού έχεις ελέγξει τις ρυθμίσεις με τεχνικούς και αφού συνδέε-



Το γρήγορο Internet βρίσκεται προ των ελληνικών πυλών.

σαι έστω και για λίγο (σημεία 3 και 4), σημαίνει ότι ο υπολογιστής σου και το modem είναι ρυθμισμένα σωστά. Μπορείς να μειώσεις την ταχύτητα του modem σου, από το Control Panel, Modems, Properties, Maximum Speed (αν και μάλλον αυτό είναι λύση απελπισίας).

Από εκεί και πέρα τρία τινά μπορεί να συμβαίνουν: Πρώτον, μπορεί να είναι πολύ κακή η ποιότητα της γραμμής του τηλεφωνικού δικτύου στην περιοχή σου. Δεύτερον, μπορεί να είναι προβληματική η καλωδιακή εγκατάσταση του σπιτιού σου και, τέλος, ίσως έχει φθαρεί το καλώδιο που συνδέει το modem με τον υπολογιστή, γι' αυτό δοκίμασε να το αντικαταστήσεις. Σίγουρα η πιθανότερη εκδοχή είναι η πρώτη, αφού η ποιότητα των τηλεφωνικών γραμμών στην Ελλάδα είναι άσχημη. Ας ελπίσουμε πώς με την απελευθέρωση των τηλεπικοινωνιών τα πράγματα θα γίνουν καλύτερα στη χώρα μας από πλευράς ποιότητας των παρεχόμενων υπηρεσιών και ότι δεν θα αργήσουμε, όπως γράψαμε παραπάνω, να έχουμε "στα χέρια μας" και τις πρώτες ADSL συνδέσεις.

ΕΝΑ ...ΒΙΑΣΤΙΚΟ E-MAIL

Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να ζητήσω συγγνώμη για τα ορθογραφικά λάθη, καθώς και για τον τρόπο γραφής μου. Είμαι αναγνώστης σου εδώ και περίπου πέντε μήνες, αφού ασχολούμαι με τα PCs εδώ και περίπου έναν χρόνο. Οι απορίες που θα ήθελα να σου παραθέσω είναι οι εξής: Εχω την κάρτα γραφικών Diamond Viper II 32MB, ενώ όταν την πήρα, συμβουλευόμενος πάντα φίλους, μου έλεγαν πως ήταν μία από τις καλύτερες (πήρα PC το προηγούμενο καλοκαίρι). Εγώ, όμως, δεν την έχω χαρεί καθόλου. Δεν ξέρω τι φταίει. Βέβαια, ξέρω πώς η Diamond έχει κλείσει, αλλά είχα ακούσει πως θα υποστηρίζει τα προϊόντα της με νέους drivers. Αν ξέρεις κάποιο site από όπου να μπορώ να προμηθευτώ τους νέους drivers, θα ήμουν ευγνώμων.

Αλλη μία ερώτηση που αφορά στην κάρτα γραφικών είναι η εξής: Εχει ένα βύσμα από πίσω, που λέγεται Composition Out, και δεν έχω καταλάβει τη χρησιμότητά του. Επίσης, θα ήθελα να μάθω τη διαφορά μεταξύ Composition Out και S-Video Out. Αρκετά σας έχω ζαλίσει και με την κάρτα γραφικών :).

Τέλος, έχω μία απορία που αφορά στις μνήμες. Εχω δύο μνήμες, 64MB η καθεμία. Η μία μού φαίνεται, όμως, πως τρέχει στα 100MHz και η άλλη στα 133MHz. Αυτό σημαίνει πως η μνήμη που τρέχει στα 133MHz υπολειτουργεί, δηλαδή δουλεύει σαν 100άρα. Επίσης, θα ήθελα να ξέρω αν υπάρχει κάποιο προγραμματάκι που να μπορώ να δω στα πόσα τρέχει κάθε μνήμη, αφού έχω κατεβάσει το Sisoft Sandra και δεν μπορώ να βρω άκρη.

Sorry και πάλι για τον απότομο τρόπο μου, αλλά είμαι ιδιαίτερα βιαστικός και αυτά τα ερωτήματα με βασανίζουν εδώ και καιρό. Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Χάρης
bgioldas@yahoo.com

Φίλε Χάρη,

Η Diamond δεν έχει κλείσει ακριβώς, όπως αναφέρεις, απλώς δεν κατασκευάζει πια κάρτες γραφικών. Πάντως, κατά καιρούς βγαίνουν νέοι drivers στο site της για τις κάρτες γραφικών της. Για να κατεβάσεις drivers για το δικό σου μοντέλο, πήγαινε στη διεύθυνση http://www.diamondmm.com/default.asp?menu=support&submenu=Legacy_Graphics&item=drivers&product=Viper_II Τώρα, τι εννοείς ότι δεν έχεις χαρεί καθόλου την κάρτα, δεν μπορώ να ξέρω :) Δοκίμασε, πάντως, να παίξεις κανένα απαιτητικό παιχνίδι...

Σχετικά με την κάρτα γραφικών, το βύσμα ονομάζεται Composite Out και απλά βγάζει σήμα τύπου composite (βλ. παρακάτω). Στην πράξη χρησιμοποιείται κυρίως για να συνδέσουμε την τηλεόραση με τον υπολογιστή, ώστε να χρησιμοποιούμε αυτήν ως οθόνη. Βέβαια, δεν έχει τόση καλή ευκρίνεια ή ανάλυση, όπως μία τυπική οθόνη υπολογιστή, και έτσι δεν μπορεί, για παράδειγμα, να χρησιμοποιηθεί για επεξεργασία κειμένου. Αντίθετα, ιδιαίτερα ικανοποιητική είναι η απόδοση κατά



Η Diamond μπορεί να μην κατασκευάζει πια κάρτες γραφικών, αλλά κατά καιρούς βγάζει νέους drivers για τις παλιές κάρτες της.

την προβολή ταινιών DVD (ειδικά αν έχεις μεγάλη τηλεόραση) και αυτή είναι η συνηθέστερη χρήση του από όσους έχουν TV-Out στην κάρτα τους. Από εκεί και πέρα, η διαφορά του Composite Out από το S-Video Out είναι πολύ τεχνική για να αναπτυχθεί πλήρως. Σε γενικές γραμμές, πάντως, μπορούμε να αναφέρουμε ότι το Composite μεταφέρει τρεις βασικές πληροφορίες (χρώμα, φωτεινότητα, συγχρονισμό) σε ένα κανάλι, ενώ το S-Video τις χωρίζει σε δύο κανάλια και μεταφέρει κάποιες επιπλέον πληροφορίες σχετικά με την εικόνα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα το S-Video να έχει καλύτερη ποιότητα από το Composite και γι' αυτόν ακριβώς το λόγο προτείνεται, όπου υπάρχει η δυνατότητα.

Οσα αναφέρεις για τις μνήμες είναι σωστά. Πράγματι λειτουργούν όλες με την ταχύτητα της πιο αργής. Πρόγραμμα που να σου δείχνει στα πόσα τρέχει κάθε



Η Diamond Viper II υλοποιείται γύρω από τον τελευταίο επεξεργαστή γραφικών της S3, Savage 2000.



Το Sisoft Sandra είναι ένα πολύ χρήσιμο utility που, εκτός από πληροφορίες για το σύστημά μας, περιλαμβάνει και benchmarks για να μετράμε την απόδοση του υπολογιστή μας.

μνήμη δεν μπορείς να βρεις, αφού -όπως είπαμε- τρέχουν και οι δύο στην ίδια ταχύτητα. Αντίθετα μπορείς πολύ εύκολα να βρεις την ταχύτητα του Memory Bus είτε μέσα από το BIOS είτε μέσα από κάποιο εξειδικευμένο utility, όπως το Sisoft Sandra, που αναφέρεις.

Συγκεκριμένα, στην έκδοση 2001 του προγράμματος επίλεξε "Mainboard Information" και στη λίστα που εμφανίζεται, κοίταξε το "Memory Modules". Εκεί αναφέρει, εκτός από την ταχύτητα του Memory Bus, και τα στοιχεία των memory modules που έχεις εγκατεστημένα στον υπολογιστή σου. Συνήθως αναγράφεται σε αυτά και η ταχύτητα κάθε DIMM.

ΠΟΥ ΠΗΓΕ ΤΟ CD-ROM;

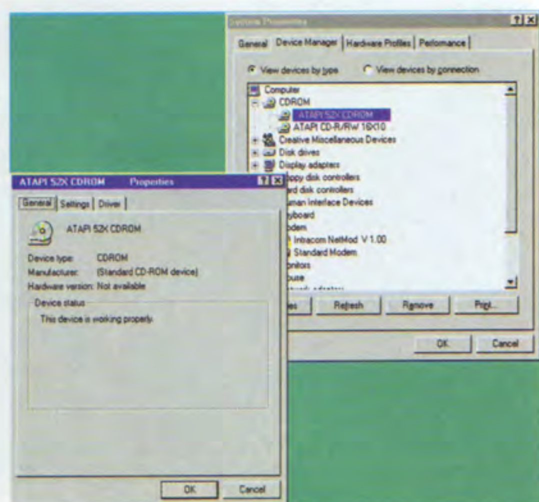
Κύριε Παλαιέ,

Σας γράφω για ένα πρόβλημα που μου προέκυψε. Σήμερα, όταν άνοιξα το PC, διαπίστωσα ότι δεν υπήρχε το CD-ROM. Κοίταξα τα καλώδια, τις συνδέσεις, αλλά τίποτα. Δεν υπήρχε το CD-ROM ούτε στον πίνακα ελέγχου>Σύστημα. Μου είπαν πως πιθανόν να είναι ιός και να πρέπει να κάνω format, παρ' όλα αυτά, όμως, έχω αμφιβολίες με το format (με την εγκατάσταση των drivers μετά). Θα μπορούσατε μήπως να με βοηθήσετε με το πρόβλημά μου;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Ταραβήρας "Fallout" Δημήτρης

dimtar@otenet.gr



Πού πήγε το CD-ROM;

Αγαπητέ Δημήτρη,

Από τα γραφόμενά σου δεν φαίνεται να αντιμετωπίζεις κάποιο πρόβλημα με ιό, αλλά αντίθετα το πρόβλημα αφορά στο hardware (ή στην πιο απίθανη περίπτωση, που θα αναλυθεί παρακάτω, στο software). Κατ' αρχάς, άνοιξε τον υπολογιστή και ξανακοίταξε τις συνδέσεις. Στο CD-ROM πρέπει να είναι συνδεδεμένα τρία καλώδια: Το πρώτο δίνει ρεύμα στο CD και έρχεται από το τροφοδοτικό, το δεύτερο συνδέει τη motherboard με το CD-ROM. Αυτό το καλώδιο (IDE) στη μία άκρη του είναι κόκκινο. Φρόντισε αυτή η άκρη, όταν είναι συνδεδεμένη στο CD-ROM, να είναι προς τη μεριά του καλωδίου ρεύματος. Το τρίτο καλώδιο είναι υπεύθυνο για τον ήχο (CD Audio) και δεν μας ενδιαφέρει εδώ. Επίσης, θα πρέπει να είναι ρυθμισμένο σωστά το jumper, που κανονίζει αν η συσκευή θα είναι Master ή Slave, αλλά αν, όπως είναι λογικό, δεν το πείραξες, θα είναι στη σωστή θέση.

Αν από πλευράς συνδέσεων είναι όλα σωστά, σειρά έχει το BIOS. Μπες πατώντας Delete κατά την εκκίνηση του υπολογιστή και βεβαιώσου ότι όλες οι IDE είναι σε AUTO. Επειτα παρατήρησε αν πριν από την έναρξη των Windows και μετά τη μέτρηση της RAM, εμφανίζεται, εκτός από το σκληρό δίσκο σου, και το μοντέλο του CD-ROM σου. Αν δεν εμφανίζεται εκεί (κάτι που απεύχομαι), δυστυχώς, έχει χαλάσει και θα πρέπει να το αντικαταστήσεις. Αν πάλι αναγράφεται το μοντέλο, σημαίνει ότι λειτουργεί, αλλά δεν αναγνωρίζεται για κάποιον λόγο από τα Windows (λίγο απίθανο). Σε αυτήν την περίπτωση, "φόρτωσε" έναν driver του CD-ROM για DOS, προκειμένου να διαπιστώσεις εάν σε αυτό λειτουργεί.

Οσον αφορά στο format, αν και στην περίπτωσή σου δεν χρειάζεται, δεν υπάρχει κάποιος λόγος να το "φοβάσαι" για την εγκατάσταση των drivers. Απλώς πριν από το format, συγκέντρωσε όλα τα CDs με τους drivers, ώστε να βεβαιωθείς ότι τους έχεις όλους, και έπειτα προχώρησε σε αυτό. Μετά την εγκατάσταση των Windows έχε υπόψη σου ότι πρώτα μπαίνουν οι όποιοι drivers για το chipset της motherboard -στην περίπτωση της Via ονομάζονται VIA Service Pack-, έπειτα οι drivers της κάρτας γραφικών και, τέλος, όλοι οι υπόλοιποι που ενδεχομένως χρειάζονται (π.χ. κάρτα ήχου, κάρτα δικτύου, εκτυπωτής). Γενικά οι drivers έρχονται συνήθως σε δύο μορφές, είτε σε εκτελέσιμο αρχείο (exe), οπότε απλώς το τρέχεις και ακολουθείς βήμα βήμα τις οδηγίες που εμφανίζονται, είτε ως αρχείο inf, μαζί με κάποια άλλα αρχεία.

Στην τελευταία περίπτωση, η εγκατάσταση γίνεται από το System Properties. Εστω, για παράδειγμα, ότι θέλεις να εγκαταστήσεις τον driver για μία κάρτα δικτύου. Στα System Properties επίλεξε Device Manager και θα εμφανιστούν όλες οι συσκευές που υπάρχουν στο σύστημά σου. Στο Other Devices θα παρατηρήσεις ότι γράφει Network Adapter και θα έχει ένα θαυμαστικό δίπλα, που σημαίνει ότι η συσκευή δεν έχει αναγνωριστεί σωστά. Κάνε διπλό κλικ πάνω του, ώστε να ανοίξει η σχετική καρτέλα, και επίλεξε Update Driver από το μενού Driver. Ακολουθώντας και τις σχετικές οδηγίες, κάνε browse στο σκληρό σου και επίλεξε το αρχείο με τον driver. Αυτό ήταν. Μετά την απαραίτητη επανεκκίνηση η κάρτα σου είναι πλήρως αναγνωρίσιμη από τα Windows. Οπως παρατηρείς, η εγκατάσταση των drivers δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, απλώς απαιτεί λίγη προσοχή.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Κλείνοντας τη στήλη γι' αυτόν το μήνα, κάνουμε έκκληση τα e-mails σας να μην έρχονται σε Greeklish αλλά στα ελληνικά [ελάτε τώρα, κατά βάθος είμαι σίγουρος ότι όλοι ξέρετε ;)]. Για οποιεσδήποτε απορίες, σχόλια και χρήσιμες συμβουλές ή utilities που θέλετε να προτείνετε στους αναγνώστες, μη διστάσετε να στείλετε e-mail στη διεύθυνση trouble@compupress.gr ή επιστολή προς το περιοδικό (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) με την ένδειξη "Για τη στήλη Troubleshooter". Τα λέμε τον επόμενο μήνα με περισσότερα -ας ελπίσουμε- νέα από το χώρο της ADSL!

Φανταζόσαστε ποτέ gamers να κατεβαίνουν σε... απεργία, για να πιέσουν μία εταιρεία να μειώσει το κόστος του αγαπημένου τους παιχνιδιού; Ε, να, λοιπόν, που ζήσαμε αρκετά για να το δούμε κι αυτό! Οι λεπτομέρειες έπονται και σας συνιστώ να τις διαβάσετε προσεκτικά, αφού οι προεκτάσεις του συγκεκριμένου γεγονότος είναι πάρα πολύ σημαντικές...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

GAMERS ΣΕ... ΑΠΕΡΓΙΑ!

Η παγκόσμια κοινότητα των on-line gamers συνεχώς διευρύνεται και, ειδικά σε χώρες όπως οι ΗΠΑ, όπου οι ταχύτητες είναι υψηλές, τα pings χαμηλά και τα προβλήματα στις συνδέσεις σχεδόν ανύπαρκτα, δημιουργεί πρωτόγνωρα δεδομένα στο χώρο: Παιχνίδια-φαινόμενα, όπως το Everquest, δεν μαγνητίζουν απλώς τους gamers, αλλά αγγίζουν τα όρια της εικονικής πραγματικότητας στην υπέρτατη μορφή της. Χρήστες παρατούν τις δουλειές τους, τις οικογένειές τους, την καθημερινότητά τους τέλος πάντων, για να βιώσουν όσο το δυνατόν περισσότερο τους φανταστικούς κόσμους ενός on-line παιχνιδιού. Αυτοί που φτάνουν στα άκρα δεν αποτελούν, φυσικά, την πλειονότητα, καθώς τότε θα μιλούσαμε για μαζική υστερία, είναι αρκετοί, όμως, για να δώσουν το στίγμα ενός νέου, κοινωνικού φαινομένου, που όλα δείχνουν ότι θα συνεχίσει να μας απασχολεί για τα επόμενα χρόνια.

Πέρα από την κοινωνιολογική υπόστασή του, το on-line gaming διαθέτει και ένα ενδιαφέρον καταναλωτικό χαρακτηριστικό: Επειδή ευνοεί ιδιαίτερα τη δημιουργία κοινοτήτων και την άμεση επικοινωνία ανάμεσα στους gamers, μπορεί να λειτουργήσει ως αποτελεσματικό μέσο πίεσης προς τις εταιρείες, αφού οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να συζητούν και ενδεχομένως να συναποφασίζουν, σε ένα κλίμα "άμεσης δημοκρατίας", για οτιδήποτε τους αφορά, μέσα από τα fora και τα chat rooms ή ακόμα και κατευθείαν από τις οθόνες του ίδιου του παιχνιδιού.

Αυτή η ιδιότυπη συνδικαλιστική δράση έφτασε στο αποκορύφωμά της στην περίπτωση της τελευταίας δημιουργίας της Wizards of the Coast, που ακούει στο όνομα Magic On-line. Πρόκειται για μία on-line έκδοση του πασίγνωστου trading card game Magic: The Gathering, η οποία βρίσκεται αυτό τον καιρό στο στάδιο του τελικού beta testing και πρόκειται σύντομα να ξεκινήσει επίσημα. Οι εκατοντάδες beta testers, λοιπόν, δεν άργησαν από τις πρώτες κιόλας φάσεις της δοκιμαστικής περιόδου να μεταδώσουν ένα κλίμα ενθουσιασμού σε ολόκληρη την κοινότητα του Magic, αφού το παιχνίδι ξεπερνούσε ακόμα και τα standards του παλιού, καλού computer game της Microprose, διαθέτοντας ένα όμορφο interface και, το κυριότερο απ' όλα, μία μηχανή που "γνώριζε" μια χαρά τους κανόνες του card game, καθιστώντας το gameplay απολαυστικό.

ΠΟΥ ΧΑΛΑΣΕ Η... ΜΑΓΙΟΝΕΖΑ

Ολα, λοιπόν, κυλούσαν ωραία, μέχρι που κάποια στιγμή η Wizards of the Coast αποφάσισε, στις 14 Ιανουαρίου, να ανακοινώσει την τιμολογιακή πολιτική του Magic On-line. **Μαθαίνουμε τότε έκπληκτοι πως η Wizards θα πουλά τα virtual boosters του παιχνιδιού αντί 3,29 δολαρίων και τα tournament packs αντί 9,99 δολαρίων, όσο δηλαδή κοστίζουν και τα... κανονικά!** Χρυσώνοντας το χάπι, η εταιρεία προσθέτει πως ο client θα διατίθεται από το site της δωρεάν, δεν θα υπάρχει συνδρομή και, τέλος, θα δοθεί η δυνατότητα στους παίκτες να ανταλλάσσουν τις virtual κάρτες που θα αποκτούν μέσω του on-line game με πραγματικές, μόνο όμως εφόσον συμπληρώσουν on-line όλες τις κάρτες ενός πλήρους set του Magic (επισημαίνουμε πως θα πρόκειται για ανταλλαγή, δηλαδή οι παίκτες θα πρέπει να επιστρέψουν στην εταιρεία τις virtual κάρτες τους, προκειμένου να τους αποσταλούν οι πραγματικές)!

Οπως ήταν αναμενόμενο, επακολούθησε πανικός. Στα μεγαλύτερα sites του Magic, καθώς και στα official fora της Wizards, αναρτήθηκαν εκατοντάδες μηνύματα από αγανακτισμένους παίκτες Magic, που δήλωναν ότι δεν θα παίξουν ποτέ τους το on-line παιχνίδι ή ζητούσαν σημαντικές μειώσεις στις τιμές, με επικρατέστερο προτεινόμενο τελικό κόστος αυτό των 0,50 δολαρίων ανά booster (τεράστια διαφορά από τα 3,29 που ανακοίνωσε η Wizards). Η εταιρεία αντέδρασε αμέσως, την ίδια κιόλας μέρα. Σε μήνυμα στα Magic On-line Beta fora, που υπέγραφε ο brand manager του Magic On-line κ. Nathan Sherman, αναφέρονταν μεταξύ άλλων τα εξής:

"Ως brand manager του Magic On-line, είναι δουλειά μου να εξασφαλίζω τη σε βάθος χρόνου υγιή συμβίωση τόσο του on-line όσο και του φυσικού περιβάλλοντος του Magic. Για να το επιτύχω αυτό, πρέπει να κρατώ τις ισορροπίες ανάμεσα σε αυτό που θέλει η Wizards και εκείνο που θέλουν οι παίκτες. Δεν θα διακινδύνευα την επιβίωση της φυσικής κοινότητας του Magic, θα προτιμούσα χίλιες φορές να ματαιώσω οριστικά το Magic On-line, παρά να θέσω σε κίνδυνο τα συμφέροντα των ανεξάρτητων καταστημάτων, κλέβοντας παίκτες από αυτά προς όφελος του on-line παιχνιδιού. Δεν με ενδιαφέρει το εύκολο κέρδος από ένα project που θα μπορούσε μεσοπρόθεσμα ή μακροπρόθεσμα να μειώσει τη διάρκεια ζωής του Magic ως συνολικού προϊόντος. Δεν θα άφηνα κάτι τέτοιο να συμβεί στο παιχνίδι που αγαπώ. Διάβασα όλα τα γραφόμενά σας και ξέρω ότι σχεδόν όλοι όσοι αφήσατε μηνύματα μισείτε την τιμολογιακή πολιτική που ανακοινώθηκε. Συνεχίστε αν θέλετε να αφήνετε μηνύματα, θα τα διαβάσω όλα και θα τα λάβω υπόψη μου. Η πίστη μας είναι πως ένα συνδρομητικό μοντέλο (με όλες τις κάρτες να είναι διαθέσιμες σε κάθε παίκτη) θα αποβεί καταστροφικό για την επιβίωση των ανεξάρτητων καταστημάτων που υποστηρίζουν το φυσικό Magic, αφού οι απεριόριστες on-line κάρτες θα μειώσουν δραστικά την ανάγκη και επιθυμία για φυσικές κάρτες. Το ίδιο θα συμβεί εάν διαθέσουμε τα boosters σε υπερβολικά χαμηλές τιμές. Με όλα αυτά στο μυαλό σας, καταθέστε τις προτάσεις σας για μία τιμή που εσείς θεωρείτε λογική. Θέλω να ακούσω τους αριθμούς σας."

Ολα αυτά έδειξαν μία μεταστροφή της Wizards και μία διαλλακτική διάθεση από μέ-





ρους της, όπως όμως αποδείχτηκε στη συνέχεια, τα πράγματα δεν ήταν ακριβώς έτσι. **Την ανακοίνωση του Sherman ακολούθησε καταιγισμός μηνυμάτων σε όλα τα sites του Magic, καθώς και... μία απεργία δίχως προηγούμενο στην ιστορία του gaming:** Υστερα από συνεννόησή τους στα chat rooms του Magic On-line, οι beta testers αποφάσισαν να μποϋκοτάρουν προειδοποιητικά το testing για τις 19 Ιανουαρίου, απέχοντας από αυτό για 24 ώρες, σε μία προσπάθειά τους να "εκφράσουν τις ανησυχίες τους σχετικά με την προτεινόμενη τιμολογιακή πολιτική". Μάλιστα, οι beta testers προχώρησαν ένα βήμα ακόμα, εκλέγοντας 5 αντιπροσώπους τους για να συζητήσουν με τη Wizards of the Coast ώστε να βρεθεί μια συμβιβαστική λύση.

Η αναστάτωση αυτή κράτησε για 6 ολόκληρες ημέρες και, στις 20 Ιανουαρίου, ο Nathan Sherman ανακοίνωνε την επίσημη απάντηση της Wizards στο πανδαιμόνιο που είχε προκληθεί.

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Ανάμεσα στα άλλα, ο Nathan Sherman ανέφερε και τα εξής:

"Η Wizards λαμβάνει πολύ σοβαρά υπόψη της τα σχόλια των πιστών φίλων του Magic. Ανακοινώσαμε το Magic On-line για πρώτη φορά στην ίδια την κοινότητα του Magic και πολλοί από εσάς συμμετείχατε στο beta test. Θα θέλαμε να απαντήσουμε στις ανησυχίες σας για το κόστος του παιχνιδιού.

Το Magic: The Gathering βρίσκεται κοντά στη δέκατη επέτειό του. Το Magic On-line αναπτύσσεται εδώ και δύο χρόνια. Είμαστε αφοσιωμένοι στην επιτυχία του Magic σε όλες τις πλατφόρμες. ***Η διατήρηση της υγείας του φυσικού Magic, καθώς και η κάλυψη του σημαντικού κόστους ανάπτυξης και συντήρησης του Magic On-line επιβάλλουν μία κοινή τιμολογιακή πολιτική και για τις δύο πλατφόρμες.*** *Ενώ ανακοινώσαμε πως η Wizards of the Coast θα ανταλλάσσει μόνο πλήρη sets του Magic On-line με φυσικές κάρτες, δεχτήκαμε ήδη πληθώρα αιτήσεων από καταστήματα και λιανοπωλητές, προκειμένου να τους παράσχουμε άδεια για ανταλλαγές on-line καρτών με φυσικές και αντίστροφα. Υποσχόμαστε στους παίκτες ότι το Magic On-line θα διαθέτει εκπληκτικό gameplay, τουρνουά και βραβεία. Αν και ποτέ δεν θα αντικαταστήσει την εμπειρία τού να παίζεις Magic πρόσωπο με πρόσωπο, πιστεύουμε πως ανοίγει νέους ορίζοντες τόσο στους έμπειρους όσο και στους νέους παίκτες. Σας ευχαριστούμε για τα σχόλια και τις ιδέες σας και ελπίζουμε σε έναν διαρκή διάλογο με τους παίκτες καθώς το Magic On-line θα προχωράει."*

Οπως καταλαβαίνετε, η Wizards προτίμησε μία επίδειξη πυγμής απέναντι στις πρωτοφανείς αντιδράσεις, παρά μία λύση συμβιβασμού. Βέβαια, οι αντιδράσεις αυτές συνεχίζονται με αμείωτη ένταση, ωστόσο το περιοδικό πρέπει να "κλείσει" την ύλη του κι έτσι θα χρειαστεί να περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος για τα νεότερα. Το σίγουρο είναι πως η κατάληξη αυτής της κόντρας αναμένεται να δημιουργήσει νέα δεδομένα στο χώρο του gaming, που ίσως επηρεάσουν θετικά τις εξελίξεις σε ένα ευρύ πεδίο θεμάτων. Θα επανέλθουμε, όμως, με περισσότερα τον ερχόμενο μήνα... PC

ΤΑ ΠΡΩΤΑ SCREENSHOTS ΤΟΥ MAGIC ON-LINE

Ιδού και ορισμένα από τα πρώτα screenshots που δόθηκαν επίσημα στη δημοσιότητα από τη Wizards για το Magic On-line. Πέρα από τα τιμολογιακά προβλήματα, οι beta testers συμφωνούν πως το παιχνίδι είναι καταπληκτικό, με μεγάλες δυνατότητες customization και εθιστικότατο gameplay. Κρίμα που όλα αυτά τα γνωρίζουν και οι κατασκευαστές του και... τα χρεώνουν ανάλογα!













ΠΟΙΑΝΟΥ, ΤΕΛΙΚΑ, ΕΙΝΑΙ Η ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ;

Με την υπόθεση των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004 έχω αρχίσει να μπερδεύομαι. Τελικά, δεν θα είναι η ΕΛΛΑΔΑ η διοργανώτρια των Αγώνων;

Είχα την, εσφαλμένη μάλλον απ' ό,τι αποδεικνύεται, εντύπωση ότι η Ελλάδα ανήκει στους Ελληνες. Ως εκ τούτου και εφόσον οι Ολυμπιακοί Αγώνες του 2004 ανήκουν στην Ελλάδα, ήταν για το πτωχό μου το μυαλό προφανές ότι, τελικά, ανήκουν σε όλους τους Ελληνες. ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Και όχι μόνον σε μια μικρή ομάδα τους. Αλλωστε, οι Αγώνες του 2004 δεν είναι εταιρεία, είναι εθνική υπόθεση. Ετσι; Με το σλόγκαν αυτό δεν μας έχουν ζαλίσει τ' αυτιά; Μήπως υπάρχει καμία εταιρεία "Εθνική Υπόθεση Α.Ε." και δεν το ήξερα;

Ανακάλυψα, λοιπόν, μία περίπτωση που, ειλικρινά, σιχάθηκα. Την ανακάλυψα πολύ αργά, βέβαια, καθώς η ιστορία αυτή τραβάει από τις 20 Αυγούστου 2001, αλλά "κάλλιο αργά παρά ποτέ" που λένε. Σας την παραθέτω έτσι κι αλλιώς. Τη βρήκα στο site που διατηρεί το 14ο Γυμνάσιο Περιστερίου, στη διεύθυνση www.asda.gr/g14per/ (η διεύθυνση www.asda.gr ανήκει στον Αναπτυξιακό Σύνδεσμο Δυτικής Αθήνας). Στο site αυτό κάποτε υπήρχε ένα σηματάκι των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004 με αντίστοιχο link στο επίσημο site των Αγώνων. Δεν υπάρχει πια. Γιατί; Να γιατί:

"14ο Γυμνάσιο Περιστερίου
Κύπρου & Ποσειδώνος
121 33 Περιστέρι
Ελλάδα
Τηλ.: 010 5743748

20/08/2001

Αγαπητοί κύριοι,

Ως 'Οργανωτική Επιτροπή Ολυμπιακών Αγώνων - ΑΘΗΝΑ 2004' (εφεξής ΑΘΗΝΑ 2004), αναφερόμαστε στην ιστοσελίδα που διατηρείτε με URL: www.asda.gr/g14per.

Στην προσπάθεια διαφύλαξης της ενιαίας εικόνας των Αγώνων και της ανάπτυξης συντονισμένων επικοινωνιακών δράσεων, η ΟΕΟΑ ΑΘΗΝΑ 2004 έχει αναπτύξει προγράμματα προστασίας των Ολυμπιακών Σημάτων και Ορων.

Σύμφωνα με τη σχετική νομοθεσία, άρθρο 3 του Ν. 2598/1998, όπως τροποποιήθηκε με το άρθρο 2 του Ν. 2819/2000, το Ολυμπιακό Σύμβολο, το Εμβλημα της ΑΘΗΝΑ 2004 (που αποτελείται από τον Κότινο, τον όρο ΑΘΗΝΑ 2004 και τους πέντε συνδεδεμένους κύκλους, σε σχετικό πλαίσιο) και όροι όπως, όλως ενδεικτικά, 'Ολυμπιακός', 'Ολυμπιάδα', 'ΑΘΗΝΑ 2004', 'Ολυμπιακοί Αγώνες - ΑΘΗΝΑ 2004', 'Ολυμπιακοί Αγώνες - Ελλάδα' και κάθε άλλος συναφής όρος στα ελληνικά και σε οποιαδήποτε ξένη γλώσσα, προστατεύονται κατά τις διατάξεις του νόμου περί σημάτων.

Κατά συνέπεια, η χρήση του εμβλήματος, η παραποίηση ή απομίμησή του, καθώς και η οποιαδήποτε σύνδεση με την ιστοσελίδα μας, γίνεται μόνον κατόπιν γραπτής αίτησής σας στη Γενική Διεύθυνση Μάρκετινγκ της εταιρείας μας, και εφόσον σας χορηγηθεί η άδεια, τότε μόνο μπορείτε να κάνετε χρήση αυτών, όπως έχει κριθεί και με δικαστικές αποφάσεις σε προηγούμενες περιπτώσεις.

Βάσει των παραπάνω, σας ζητούμε να υποστηρίξετε την προσπάθειά μας, αφαιρώντας άμεσα από ιστοσελίδα σας το έμβλημα της 'ΑΘΗΝΑ 2004', καθώς επίσης την οποιαδήποτε σύνδεση (link) με την ιστοσελίδα μας μέσω του σήματος ή συναφούς όρου, ενέργειες που δημιουργούν στους χρήστες σύγχυση ως προς τη σύνδεση με την ΑΘΗΝΑ 2004.

Ελπίζουμε ότι θα ανταποκριθείτε στο αίτημά μας και ότι θα πάψετε άμεσα να κάνετε χρήση των ανωτέρω, χωρίς περαιτέρω όχληση και λοιπές δικαστικές ενέργειες από εμάς, συμβάλλοντας με τον τρόπο αυτό στον κοινό ελληνικό στόχο.

Προσδοκώντας στη θετική ανταπόκρισή σας, σας ευχαριστούμε εκ των προτέρων.

Με εκτίμηση,
Για την 'Οργανωτική Επιτροπή Ολυμπιακών Αγώνων - ΑΘΗΝΑ 2004'
Γεώργιος Μπόλος
Γενικός Διευθυντής Μάρκετινγκ
Κοιν. κ. Δημήτριο Φίλη
Νομικό Σύμβουλο"

Ακολουθεί η απάντηση του σχολείου:

"Αγαπητοί κύριοι,

Αφαιρέσαμε ήδη το έμβλημά σας από την πρώτη σελίδα του site μας, καθώς και το σχετικό link προς το site σας, ανταποκρινόμενοι στην επιθυμία σας.

Κρίμα, γιατί πιστεύαμε ότι η υπόθεση της προβολής της Ολυμπιάδας του 2004 πρέπει να είναι υπόθεση όλων των Ελλήνων και όχι μόνο της οργανωτικής επιτροπής της...

Σημειώνουμε ότι το site μας είναι ένα μαθητικό - σχολικό site, που δεν έχει και δεν αποβλέπει σε κανένα οικονομικό ή άλλο όφελος. Λόγω δε των πολλαπλών βραβεύσεών του, τους τελευταίους 12 μήνες είχε περισσότερες από 30.000 επισκέπτες, στους οποίους δεν νομίζουμε ότι δημιουργήθηκε κάποια σύγχυση από τη θέα του εμβλήματός σας, αλλά αντίθετα μάλλον έγινε προβολή του site σας.

Σημειώνουμε, επίσης, ότι στο σχολείο μας έχει ξεκινήσει από πέρσι προσπάθεια για την υπόθεση των εθελοντών της Ολυμπιάδας ανάμεσα στους μαθητές και τους καθηγητές, στους οποίους δύσκολα θα μπορέσουμε να εξηγήσουμε το σκεπτικό σας ώστε να συνεχιστεί η προσπάθεια.

Θα θέλαμε, τέλος, να μας ενημερώσετε για το αν επιτρέπεται να έχουμε αναρτημένη την αφίσα με το έμβλημα της Ολυμπιάδας (σας;) στις αίθουσες

"Πρόσβαση στο Internet κατά βούληση υπόσχεται η νέα κάρτα της ACN, με την οποία ο χρήστης μπορεί να "προαγοράσει" όσες ώρες πρόσβασης στο Internet επιθυμεί - κάτι σαν την τηλεκάρτα και την καρτοκινητή τηλεφωνία δηλαδή!

διδασκαλίας και τους κοινόχρηστους χώρους του σχολείου μας, όπως έχουμε πράξει από την πρώτη μέρα που κυκλοφόρησε το σήμα (σας;).

Με εκτίμηση,
Σταύρος Κουνάδης
Καθηγητής Πληροφορικής ΠΕ19
14ο Γυμνάσιο Περιστερίου"

Σιχαίνομαι τον παραλογισμό σ' αυτήν τη χώρα. Γιατί δηλαδή τους κατέβασαν το σήμα, το οποίο στο κάτω κάτω της γραφής παρέπεμπε στο επίσημο site; Επειδή δεν είχαν ζητήσει την άδεια να το βάλουν; Ποιος δεν είχε ζητήσει άδεια; Το ελληνικό σχολείο, οι ελληνόπαιδες, η ίδια η Ελλάδα; Αδεια θα έπρεπε να είχαν ζητήσει για να ΜΗΝ το βάλουν. ΟΛΑ τα sites ΟΛΩΝ των σχολείων και των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων είναι αυτονόητο ότι ΕΧΟΥΝ την άδεια να χρησιμοποιήσουν το σήμα της Ολυμπιάδας ΜΑΣ, των Ολυμπιακών Αγώνων ΜΑΣ. Και, πάει στο καλό, δεν είχαν ζητήσει άδεια. Αντί να στείλετε αυτή την επιστολή, αγαπητή Επιτροπή, αφού βλέπετε ότι δεν υπάρχει κάποιος "δόλος" στην όλη υπόθεση, στείλτε στο σχολείο κατευθείαν την άδεια χρήσης του σήματος. Τι πιο απλό; (Αλήθεια, τι διαδικασίες χρειάζονται για την απόκτηση της άδειας χρήσης του σήματος από ένα σχολείο;)

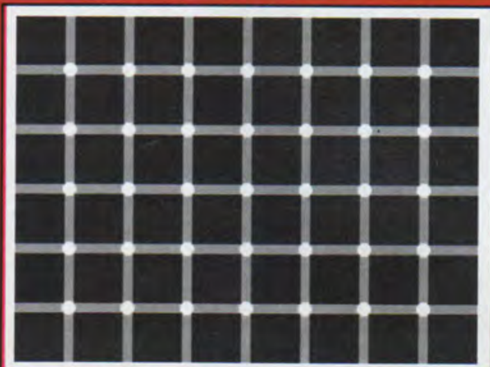
Αλλά και το όλο σκεπτικό της επιστολής είναι λάθος. Το σχολείο δεν βάζει το σήμα στο site του για να δείξει ότι "συνδέεται" με την "Αθήνα 2004", αλλά διότι θέλει να εκφράσει την ενεργό υποστήριξή του στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004. Δεν θέλει να βγάλει χρήματα από την κίνησή του αυτή, να βοηθήσει θέλει.

Η Οργανωτική Επιτροπή θα έπρεπε να επιβραβεύει τέτοιες αυθόρμητες, καλόβουλες και αφιλοκερδείς προσπάθειες και όχι να τις πολεμά. Θα περίμενα μία επιστολή που η ίδια η Επιτροπή θα ζητούσε τη συμπαράσταση όλων των σχολείων της χώρας (ή έστω των κρατικών) στην προσπάθειά της για μία επιτυχημένη διοργάνωση, ζητώντας να συμπεριλάβουν το σήμα των Ολυμπιακών Αγώνων στο site τους με το σχετικό link. Αυτό θα ήταν το λογικό.

Και αναρωτιέμαι: Γιατί προσπαθεί ο επίσημος οργανωτής των Ολυμπιακών Αγώνων να καταπνίξει μία προσπάθεια, η οποία όχι μόνον δεν τον βλάπτει, αλλά και τον ευνοεί; Γιατί καταρρακώνει έτσι το ηθικό του μέλλοντός μας με το να του αρνείται αυτό που δικαιωματικά του ανήκει; Και ύστερα παρακαλάμε για εθελοντές και πράσινα άλογα. Ναι, καλά. Αμ δίκιο έχει ο κ. Κουνάδης. Αντε να εξηγήσεις τ' ανεξήγητα στον δεκατετράχρονο, όταν έχει φάει "πόρτα" από την ίδια την πολιτεία.

Τέλος, η παράγραφος της επιστολής που μιλά για "σύγχυση ως προς τη σύνδεση με την ΑΘΗΝΑ 2004", καλύτερα να έλειπε. Τι σόι "σύγχυση" δηλαδή; Αντε και άσε τα σχολεία στην άκρη. Εγώ, ως Ελλην, δεν "συνδέομαι" με την "Αθήνα 2004"; Ή, μήπως, "συνδέομαι" μόνον με τους "Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004", αλλά όχι με την "Αθήνα 2004"; Και, εν τέλει, ποιος τους πληρώνει (ποικιλοτρόπως) εδώ και δύο χρόνια; Εγώ, ως Ελλην φορολογούμενος και Αθηναίος πολίτης ή η "Αθήνα 2004"; Ποιανού, τελικά, είναι οι Ολυμπιακοί Αγώνες;

ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΙΣ ΜΑΥΡΕΣ ΤΕΛΕΙΕΣ



Απαιχτο;

"SORRY ΛΑΘΟΣ" ΓΙΑ ΤΑ INTERNET CAFES

Υπαναχώρησε, τελικά, ο υφυπουργός Οικονομίας και Οικονομικών στην υπόθεση της φορολογίας των Internet Cafés. Business as usual, λοιπόν...

Τέλος καλό, όλα καλά, που λένε. Μπορείτε πλέον να πηγαίνετε ως συνήθως στο Internet Café της γειτονιάς σας χωρίς να σας κολλήσουν τη ρετσινιά του τζογαδόρου, καθώς ο υφυπουργός Οικονομίας και Οικονομικών κ. Απ. Φωτιάδης υπέγραψε μία νέα εγκύκλιο σχετικά με τη φορολογία των τυχερών παιγνίων, στην οποία αναφέρεται ότι:

"Από την επιβολή τέλους διενέργειας ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων εξαιρούνται οι κοινοί υπολογιστές που εγκαθίστανται σε καταστήματα που λειτουργούν αμιγώς ως Internet Café, δεδομένου ότι ο προορισμός τους είναι εντελώς διαφορετικός από τον προορισμό που εγκαθίστανται σε καταστήματα διεξαγωγής παιγνίων.

Ειδικότερα, στις επιχειρήσεις Internet Café εγκαθίστανται και λειτουργούν κοινοί υπολογιστές που παρέχουν στους πελάτες-χρήστες τη δυνατότητα να τους χρησιμοποιούν για εργασίες γραφείου, διαδικασίες Internet κ.λπ."

Με την εγκύκλιο αυτή ο υφυπουργός έθεσε ουσιαστικά τέλος σε μία πολυήμερη αντιπαράθεση όχι μόνον με τους ιδιοκτήτες των Internet Cafés, αλλά και με ολόκληρη την κοινότητα του ελληνικού Internet.

Ωστόσο, θα επιβληθεί το ειδικό τέλος αλλά και μεγάλα πρόστιμα στα Internet Cafés: "αν διαπιστωθεί ότι τα καταστήματα αυτά λειτουργούν προσχηματικά ως Internet Café, ενώ στην πραγματικότητα εκτρέπονται του σκοπού τους και λειτουργούν ολικά ή μερικά ως επιχειρήσεις διεξαγωγής παιγνίων".

Με λίγα λόγια, "οι παραβάτες τιμωρούνται". Ε, αυτό το ξέραμε... PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Το αντίθετο μίας ορθής πρότασης είναι μία εσφαλμένη πρόταση. Το αντίθετο μιας προφανούς αλήθειας μπορεί να είναι μία εξίσου προφανής αλήθεια.

Niels Bohr

"Οταν κλείνει μια πόρτα, μία άλλη πόρτα ανοίγει. Συνήθως, όμως, κοιτάμε την πόρτα που έχει κλείσει τόσο λυπημένα και για τόσο πολύ χρόνο, ώστε δεν βλέπουμε τις πόρτες που είναι ανοικτές.

Alexander Graham Bell

Ακόμα ένα ταξίδι στα ατέλειωτα πελάγη της επιστήμης και της τεχνολογίας ξεκινά σε λίγο, φίλοι μου. Ανάμεσα στα άλλα, θα δούμε μαζί τα προβλήματα της γνωστής προβατίνας Dolly, τα εξηκοστά γενέθλια του Stephen Hawking, αλλά και τα νέα κινητά που θα πωλούνται στα... κοσμηματοπωλεία. Welcome aboard!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

60 ΕΤΩΝ Ο STEPHEN HAWKING

Επανειλημμένα έχουμε αναφερθεί από αυτήν εδώ τη στήλη στο μεγάλο κοσμολόγο της εποχής μας, τον περίφημο Stephen Hawking. Ε, φαντάζομαι ότι θα συμφωνήσετε πως δικαιούται να μας απασχολήσει άλλη μία φορά, μια και στις 8 Ιανουαρίου γιόρτασε τα εξηκοστά γενέθλιά του! Φυσικά, ένας διακεκριμένος κοσμολόγος και καθηγητής του Πανεπιστημίου του Κέμπριτζ, δεν θα μπορούσε παρά να γιορτάσει τα γενέθλιά του με μια ενδιαφέρουσα διάλεξη, κάτι που έκανε και ο Hawking μιλώντας για το αγαπημένο του θέμα, δηλαδή τη σύνδεση της γενικής θεωρίας της σχετικότητας του Αϊνστάιν με τη σύγχρονη κβαντομηχανική.

Όταν στα 21 του μόλις χρόνια ο Stephen Hawking προσεβλήθη από την ασθένεια των μυών που μέχρι και σήμερα τον κρατά καθηλωμένο σε αναπηρική καρέκλα, οι γιατροί τού έδιναν ελάχιστο χρόνο ζωής.





Οταν στα 21 του μόλις χρόνια ο Stephen Hawking προσεβλήθη από την ασθένεια των μυών που μέχρι και σήμερα τον κρατά καθηλωμένο σε αναπηρική καρέκλα, οι γιατροί τού έδιναν ελάχιστο χρόνο ζωής. Ωστόσο, κατάφερε να διαψεύσει τις προγνώσεις τους και να αποδείξει, σε αντίθεση με το γνωστό αρχαίο ρητό, πως ο υγιής νους δεν είναι πάντα απαραίτητο να βρίσκεται σε υγιές σώμα. Μάλιστα, δεν παρέδωσε τα όπλα ούτε το 1985, όταν υπεβλήθη σε τραχειοτομή εξαιτίας μιας πνευμονίας και έκτοτε είναι αναγκασμένος να μιλά μέσω ειδικού φωνητικού συνθετητή. Τελευταίο βιβλίο του το "The Universe in a Nutshell" και σίγουρα θα θέλαμε να αργήσει να βγει στη σύνταξη και να γράψει και άλλα, μια και το ευφυέστατο μυαλό του έχει πολλά ακόμα να σκεφτεί...



ΚΙΝΗΤΑ ΑΠΟ... ΧΡΥΣΑΦΙ!

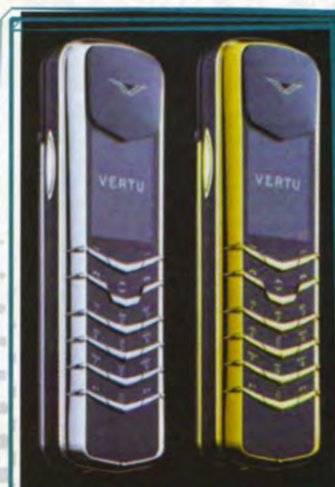
Όσοι από σας είστε φαν των κινητών τηλεφώνων και μάλιστα των πιο "μουράτων" και ακριβών μοντέλων, ετοιμαστείτε να τα... σκάσετε χοντρά! Η Nokia δημιούργησε την πρώτη εταιρεία κατασκευής χειροποίητων κινητών τηλεφώνων, που θα είναι φτιαγμένα, ούτε λίγο ούτε πολύ, από χρυσάφι ή πλατίνα!

Η "Rolex" των κινητών φέρει το όνομα Vertu Ltd και υπολογίζεται πως θα έχει τα πρώτα μοντέλα της διαθέσιμα προς πώληση κάπου στα μέσα της φετινής χρονιάς. Σύμφωνα μάλιστα με τους υπεύθυνους της Vertu, τα κινητά που ήδη ετοιμάζονται αναμένεται να κοστίζουν 24.000

Η Nokia δημιούργησε την πρώτη εταιρεία κατασκευής χειροποίητων κινητών τηλεφώνων, που θα είναι φτιαγμένα, ούτε λίγο ούτε πολύ, από χρυσάφι ή πλατίνα!

ευρώ, καθώς οι θήκες τους θα είναι πλατινένιες και στις οθόνες τους θα υπάρχουν ζαφείρια! Τα μοντέλα που θα ακολουθήσουν θα διαθέτουν ακόμα μεγαλύτερη ποικιλία πολύτιμων λίθων, ενώ οι κεραίες και τα ηχεία θα είναι, φυσικά, κορυφαίας ποιότητας κατασκευής.

Η τεχνολογία των νέων κινητών θα ανήκει στη Nokia, ενώ για τη δημιουργία τους η Vertu εργαζόταν εδώ και πέντε ολόκληρα χρόνια. Τώρα για το αν θα τα βρείτε στα συνήθη καταστήματα ή στα κοσμηματοπωλεία, θα σας γελάσω. Πάντως, για ακόμα μία φορά αποδεικνύεται πως ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός: ίσως να είναι και κινητό!



ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΕΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ

Δύο σημαντικές αρχαιολογικές ανακαλύψεις συνέβησαν αυτόν το μήνα, και οι δύο μάλιστα με ελληνικό ενδιαφέρον: Η πρώτη από αυτές έγινε από Ελληνες αρχαιολόγους που εκτελούν ανασκαφές κοντά στα Ιωάννινα και, συγκεκριμένα, στην περιοχή του αρχαίου μαντείου της Δωδώνης. Πρόκειται για έναν αρχαίο μακεδονικό τάφο, ο οποίος είναι τμήμα ενός πολεμικού μαυσωλείου που υπολογίζεται ότι κατασκευάστηκε την περίοδο των ελληνιστικών χρόνων, λίγο μετά την εποχή του Μεγάλου Αλεξάνδρου.



Η δεύτερη ανακάλυψη έγινε από τον αρχαιολόγο του Πανεπιστημίου της Πενσιλβανίας Keith DeVries, ο οποίος, έπειτα από σχετικές μελέτες, κατέληξε στην άποψη πως το περίφημο άγαλμα "Ο δαμαστής των λιονταριών", το οποίο βρίσκεται στο μουσείο των Δελφών, είναι πιθανότατα τμήμα από το θρόνο του περίφημου βασιλιά Μίδα. Σύμφωνα με τον DeVries, ο ίδιος ο Μίδας δώρισε ολόκληρο το θρόνο του στο μαντείο των Δελφών πριν από 2.700 χρόνια, ενώ και ο Ηρόδοτος αναφέρει πως τον είδε εκεί σε μία επίσκεψή του αρκετά αργότερα, τον 5ο π.Χ. αιώνα. Ο DeVries κατέληξε στο συμπέρασμα αυτό αφού προηγήθηκαν αρκετές αναλύσεις του σε ευρήματα που προέρχονται από τη Φρυγία και χρονολογούνται και αυτά στην εποχή του Μίδα.

Σύμφωνα με τον DeVries, ο ίδιος ο Μίδας δώρισε ολόκληρο το θρόνο του στο μαντείο των Δελφών πριν από 2.700 χρόνια, ενώ και ο Ηρόδοτος αναφέρει πως τον είδε εκεί σε μία επίσκεψή του αρκετά αργότερα, τον 5ο π.Χ. αιώνα.

Τέλος πάντων, ας σταματήσουμε εδώ τη φλυαρία μας, γιατί από τη μια τα κινητά από χρυσάφι κι από την άλλη ο Μίδας, η στήλη μας άρχισε να παραγίνεται ακριβή και σε λίγο θα πρέπει να κόβετε και... εισιτήριο για να τη διαβάζετε!





ΠΟΥΤΙΝ: ΚΑΤΑΚΤΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ!

Όλα δείχνουν πως η Ρωσία ετοιμάζεται για μια σοβαρή επανείσοδο στο διαστημικό παιχνίδι, μετά τη σχετική ύφεση των τελευταίων χρόνων. Σύμφωνα με δηλώσεις του Ρώσου προέδρου Vladimir Putin: "χωρίς την εξερεύνηση του Διαστήματος η Ρωσία δεν θα έχει το δικαίωμα να αναζητά μια θέση ισχύος στον σύγχρονο πολιτισμένο κόσμο, ενώ δεν θα μπορέσει να έχει και τις πρέπουσες αμυντικές δυνατότητες".

Η θέση αυτή πιθανότατα προαναγγέλλει αύξηση του προϋπολογισμού της Ρωσικής Διαστημικής Εταιρείας καθώς και των σχετικών projects στο άμεσο μέλλον, αν και παραμένει άγνωστος ο τρόπος άντλησης των πόρων που θα απαιτηθούν για το σκοπό αυτό. Ηδη η Ρωσία αναζητά τον αντικαταστάτη του κοσμοδρομίου Baikonur, που ως γνωστόν βρίσκεται στο Καζακστάν, και κατά πάσα πιθανότητα θα δρομολογηθεί η κατασκευή νέων εγκαταστάσεων στο Plesetsk.

Σύμφωνα με δηλώσεις του Ρώσου προέδρου Vladimir Putin: "χωρίς την εξερεύνηση του Διαστήματος η Ρωσία δεν θα έχει το δικαίωμα να αναζητά μια θέση ισχύος στον σύγχρονο πολιτισμένο κόσμο, ενώ δεν θα μπορέσει να έχει και τις πρέπουσες αμυντικές δυνατότητες".

Η Ρωσία ετοιμάζει, επίσης, μία νέα γενιά πυραύλων εκτόξευσης με την επωνυμία Angara. Το πρώτο δείγμα της καινούριας αυτής γενιάς, ο Angara-1, πιστεύεται πως θα είναι έτοιμος για τις πρώτες δοκιμές του περί τα τέλη της επόμενης χρονιάς. Για να δούμε, λοιπόν, αν όλα αυτά θα μεταφραστούν σε διαστημικές κόντρες ανάμεσα σε ΗΠΑ και Ρωσία, κάτι που είχαμε εδώ και πολλά χρόνια να δούμε, τουλάχιστον στην έκταση που παλιά συνηθιζόταν...

ΑΡΡΩΣΤΗ Η DOLLY



Το πρώτο κλωνοποιημένο πρόβατο, η γνωστή σε όλους μας Dolly, φαίνεται πως δεν είναι, τελικά, και τόσο καλά στην υγεία της. Δυστυχώς, παρουσίασε συμπτώματα αρθρίτιδας, κάτι που κάνει τώρα τους επιστήμονες να ανησυχούν πως είναι δυνατόν η κλωνοποίηση να είχε ως συνέπεια την εμφάνιση μιας γενετικής ανωμαλίας. Οι φόβοι αυτοί πολλαπλασιάζονται από το γεγονός ότι η ασθένεια παρουσιάστηκε σε πολύ νεαρή ηλικία (η Dolly είναι μόλις έξι ετών) και, μάλιστα, σε δύο συνδέσμους όπου σπάνια εμφανίζεται αρθρίτιδα.

Σύμφωνα με δηλώσεις του καθηγητή Ian Wilmut του Ινστιτούτου Roslin στη Σκωτία, όπου γεννήθηκε άλλωστε και η Dolly: "η μέχρι τώρα εμπειρία δείχνει πως μερικά από τα κλωνοποιημένα ζώα αποδεικνύονται ιδιαίτερα ευάλωτα σε ορισμένες ασθένειες".

Η εξέλιξη αυτή είναι, βέβαια, πολύ πιθανόν να τροφοδοτήσει εκ νέου τα επιχειρήματα όσων εναντιώνονται στη διαδικασία της κλωνοποίησης, αν και είναι εξαιρετικά δύσκολο να αποδειχθεί με βεβαιότητα το ακριβές αίτιο ανάπτυξης της αρθρίτιδας και, συνεπώς, να είναι κανείς σίγουρος πως όντως πρόκειται για γενετικό ελάττωμα. Σύμφωνα με δηλώσεις του καθηγητή Ian Wilmut του Ινστιτούτου Roslin στη Σκωτία, όπου γεννήθηκε άλλωστε και η Dolly: "η μέχρι τώρα εμπειρία δείχνει πως μερικά από τα κλωνοποιημένα ζώα αποδεικνύονται ιδιαίτερα ευάλωτα σε ορισμένες ασθένειες".

Οπως και να 'χει, η κλωνοποίηση σίγουρα απέχει ακόμα από την πλήρη τελειοποίησή της, ωστόσο όλα δείχνουν πως θα μας απασχολήσει αρκετά μέσα στα επόμενα χρόνια. Ας ελπίσουμε πως οι ανεπιθύμητες παρενέργειες δεν θα αργήσουν να αντιμετωπιστούν με επιτυχία...





ΑΛΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟ... ΔΙΑΣΤΗΜΑ;

Μετά τον Dennis Tito, που ήδη έκανε το διαστημικό... τουρισμό του, και τον Mark Shuttleworth, που ετοιμάζει κι αυτός σιγά σιγά τα μπαγκάζια του (δείτε σχετικά το προηγούμενο τεύχος), σε κάποιους άνοιξε η όρεξη και ετοιμάζονται να μετατρέψουν το Διάστημα σε... ξενοδοχείο!

Συγκεκριμένα, η εταιρεία InterOrbital, που ειδικεύεται στην κατασκευή πυραύλων, πρόκειται να δημιουργήσει στη νήσο Τόνγκα του νότιου Ειρηνικού πλήρεις διαστημικές εγκαταστάσεις. Από τις εγκαταστάσεις αυτές, οι οποίες υπολογίζεται να είναι έτοιμες για λειτουργία το 2004, θα εκτοξεύονται πύραυλοι πολλαπλών χρήσεων που θα μεταφέρουν τουρίστες στο Διάστημα! Οι τελευταίοι θα παραμένουν σε τροχιά για επτά ημέρες και στη συνέχεια θα επιστρέφουν πίσω στον πλανήτη μας.

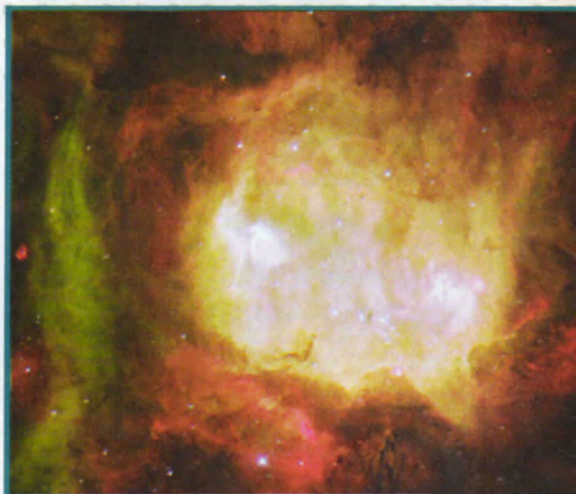
Η εταιρεία InterOrbital, που ειδικεύεται στην κατασκευή πυραύλων, πρόκειται να δημιουργήσει στη νήσο Τόνγκα του νότιου Ειρηνικού πλήρεις διαστημικές εγκαταστάσεις.

Στο μεταξύ, άλλη μία εταιρεία, η Trans Lunar Research (TLR), στοχεύει να εγκαταστήσει τον πρώτο επανδρωμένο σταθμό στην επιφάνεια της Σελήνης, κάνοντας το πρώτο βήμα για τον αποικισμό του μοναδικού δορυφόρου της Γης. Οσοι ενδιαφέρεστε για μια... ρομαντική επισκεψούλα στο φεγγάρι, μην παραλείψετε να επισκεφθείτε το site της TLR στη διεύθυνση http://www.translunar.org/ και... πού ξέρετε; Ολα είναι πιθανά!



ΤΟ HUBBLE ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΖΕΙ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

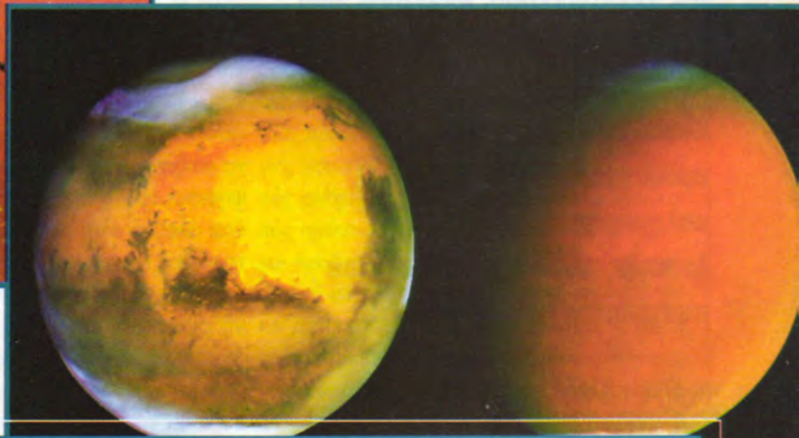
Το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble συνεχίζει να μας τροφοδοτεί με εξαιρετικά ενδιαφέρουσες φωτογραφίες από το Διάστημα. Ας δούμε μερικά από τα καλύτερα στιγμιότυπα που απαθανάτισε τους τελευταίους μήνες.



Ένα μοναδικό παιχνίδισμα χρωμάτων στο νεφέλωμα της φωτογραφίας. Τα χρώματα δημιουργούνται από το φως που εκπέμπουν το υδρογόνο και το οξυγόνο.



Σκοτεινά νέφη από διαστημική σκόνη κοντά σε λαμπερά άστρα με όγκο πολλαπλάσιο αυτού του δικού μας Ηλιου. Μια εντυπωσιακή αντίθεση.



Δύο φωτογραφίες που δείχνουν την εξέλιξη μιας τεράστιας καταιγίδας σκόνης στον Κόκκινο Πλανήτη. Και οι δύο εικόνες εμφανίζουν τον Αρη σε φυσικό χρώμα, η πρώτη όπως ήταν τον Ιούνιο του 2001 και η δεύτερη όπως ήταν τον Σεπτέμβριο, με την καταιγίδα να έχει εξαπλωθεί παντού.



Ενα τμήμα του "Stephan's Quintet", μιας ομάδας από πέντε γαλαξίες που σχηματίζουν ένα πανέμορφο διαστημικό... κολιέ!



Ενα νεφέλωμα σε γειτονικό μας γαλαξία, με διάμετρο 200 έτη φωτός, μοιάζει με φλόγα που ξεπηδά από το πουθενά.

DIGITAL HOME MUSIC

Casio CTK 671

Η πρώτη φορά που ασχολήθηκα με μουσική στον υπολογιστή ήταν το 1988 με τον αξιαγάπητο Amstrad CPC. Με συνέπαιρναν οι "πρωτόγονες" μελωδίες του 3κάναλου chip, και ας μην υπήρχαν ψηφιακά όργανα, midi και samples. Σήμερα, η υπόθεση της ερασιτεχνικής μουσικής έχει περάσει σε ένα άλλο επίπεδο, περισσότερο προσιτό από ποτέ. Η Casio μάλιστα κατορθώνει να προσεγγίσει την πολυμορφικότητα και λειτουργικότητα ενός οικιακού συστήματος με το CTK 671.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Δεν ήμουν ποτέ "μάστορας" της ψηφιακής μουσικής. Πολλές φορές σήκωνα τα χέρια ψηλά και χανόμουν σε όλες τις -κατ' εμέ- ακαταλαβίστικες μουσικές ορολογίες. Γι' αυτό ζήτησα τη βοήθεια ενός φίλου, ο οποίος ασχολείται ερασιτεχνικά μεν, ιδιαίτερα ένθερμα δε, με τη μουσική. Προθυμοποιήθηκε να μου δώσει τα φώτα του, αφού θα ήθελε να ικανοποιήσει την περιέργειά του για το νέο αυτό synthesizer. Ενα ολόκληρο σαββατοκύριακο πέρασε παίζοντας μουσική με το CTK 671. Το πρώτο που προσέχει κανείς μόλις το βγάλει από το ομολογουμένως μεγάλο κουτί, είναι το σχετικά μικρό βάρος του. Αν και το synthesizer δεν είναι ό,τι πιο φορητό έχουν δει τα μάτια μου, είναι αρκετά ελαφρύ ώστε να μην αποτελεί πρόβλημα προκειμένου να παίξετε μαζί του. Στο κέντρο βρίσκεται μία ψηφιακή οθόνη απεικόνισης, όπου αναγράφονται όλες οι πληροφορίες σχετικά με τα λειτουργικά και τις επιλογές που διαχειρίζεται εκείνη τη στιγμή το synthesizer. Στα αριστερά υπάρχουν δείκτες chorus, DSP, Mixer Mode, Touch Response που μαρτυρούν αν και ποιο reverb χρησιμοποιείται, και τη χρήση ή όχι κάποιου κομματιού μνήμης. Η πολυφωνία είναι ένα σημαντικό πλεονέκτημα του CTK 671, καθώς για τους περισσότερους ήχους διατίθενται 32 νότες, ενώ οι λιγότεροι που διατίθενται είναι 16. Το πλήκτρο "Advanced tone" προσθέτει βιρτουόζικα εφέ σε όλους τους ήχους, η λειτουργία "Synth" διαθέτει 16 παραμέτρους παραλλαγής ήχων, ενώ το DSP είναι ικανό να προσθέσει 127 διαφορετικά εφέ.

Ακόμα, αναγράφονται ενδείξεις για τον τόνο και το ρυθμό. Στο δεξί μέρος της οθόνης εμφανίζονται πληροφορίες για τις οκτάβες, με τη μορφή συμβόλου, ενώ δίπλα ακριβώς φαίνονται οι νότες που παίζονται από το keyboard, οι νότες που αποθηκεύονται στη μνήμη, καθώς και τα εισερχόμενα δεδομένα midi. Ακόμα, αναφέρονται ο ρυθμός, η συχνότητα των beats, το level meter και λοιπές λειτουργικές λεπτομέρειες. Είναι εντυπωσιακό το πώς μέσα από μία οθόνη μεγέθους μόλις 4x10 εκατοστών, είναι δυνατή η πληροφόρηση και η προεπισκόπηση περισσότερων από 15 βασικών λειτουργιών κατά τη διάρκεια της σύνθεσης, που δίνουν τον απόλυτο έλεγχο και κατά την αναπαραγωγή μελωδίας από τη μνήμη. Η λειτουργικότητα της οθόνης είναι εύκολο να κατανοηθεί μόλις τεθεί σε λειτουργία η demo μελωδία, η οποία, φυσικά, ενεργοποιεί όλες τις ενδείξεις. Στη ράχη του synthesizer βρίσκονται οι βασικές θύρες συνδεσμολογίας, οι οποίες δεν ξεφεύγουν από τα απολύτως απαραίτητα. Ενα midi in και ένα midi out, τα οποία συνδέονται μέσω καλωδίου με τη midi port του υπολογιστή (προφανώς στην κάρτα ήχου), ένα βύσμα στο οποίο μπορεί να συνδεθεί εξωτερική συσκευή πεταλιού πιάνο και, φυσικά, η κλασική στέρεο θύρα, για τη σύνδεση με ακουστικά ή με εξωτερικό ενισχυτή. Το CTK 671 είναι "κομμένο και ραμμένο" για χρήση ...στο πόδι. Τα δύο ηχεία που διαθέτει είναι αρκετά ισχυρά, αν και ο τόνος τους γίνεται εντονότερος κατά τη χρήση εξωτερικών ηχείων και ενισχυτή. Στο επάνω και εμπρός μέρος υπάρχει μία χαραμάδα, στην οποία μπαίνει το σταντ για τις παρτιτούρες - για όσους τουλάχιστον χρησιμοποιούν ακόμα παρτιτούρες! Στο κάτω μέρος βρίσκεται η καταπακτή των μπαταριών. Το CTK 671 απαιτεί 6 μεγάλες μπαταρίες των 1,5Volt για να λειτουργήσει, ενώ μπορεί να δε-



χτεί και μετασχηματιστή τροφοδοσίας 9 Volt. Λειτούργησα το όργανο με μπαταρίες, αφού, σύμφωνα με τις οδηγίες, είναι καλύτερο να χρησιμοποιηθεί κάποιος ειδικός μετασχηματιστής, είτε της Casio είτε άλλος απόλυτα συμβατός, τον οποίο δεν διέθετα και δεν ήθελα να ρισκάρω τη χρήση οποιουδήποτε. Πάντως, ακόμα και με τις μπαταρίες, το CTK 671 μπορεί να λειτουργήσει για πολλές ώρες, ειδικά αν χρησιμοποιείτε κάποιον ενισχυτή για τον ήχο.

ΑΚΟΥΣΟΝ ΑΚΟΥΣΟΝ...

Κατά την ενασχόλησή σας με το ευγενές άθλημα της ψηφιακής μουσικής, το CTK 671 είναι ένας καλός σύντροφος. Αρχικά, τα πολλά σε αριθμό κουμπιά και οι δεκάδες αναγραφόμενες λειτουργίες μπορεί να προκαλούν μια σύγχυση, αλλά η μελέτη του βιβλίου οδηγιών, θα σας λύσει τα ...δάχτυλα! Η διάταξη των κουμπιών είναι ορθή, δίνοντας τη δυνατότητα να χειρίζεστε γρήγορα και εύκολα κάθε λειτουργία. Τα πλήκτρα είναι ίσως λίγο πιο μαλακά απ' ό,τι θα έπρεπε, καθώς ακόμα και μία ανεπαίσθητη κίνηση μπορεί να καταγραφεί ως παιγμένη νότα. Οι ήχοι είναι ιδιαίτερα καλής ποιότητας, αν αναλογιστεί κανείς την κατηγορία του synthesizer, ενώ το equalizer βοηθά σημαντικά στη ρύθμιση των κατάλληλων τόνων σε κάθε κομμάτι. Μόλις έχετε κάποιο κομμάτι έτοιμο, θα μείνετε απόλυτα ευχαριστημένοι από την ποιότητα και την αισθητική ισορροπία που έχετε επιτύχει, χάρη στη χρησιμοποίηση των layers.

Οπως ανέφερα, το βιβλίο οδηγιών είναι σαφές και λεπτομερές, ενώ δεν κουράζει καθόλου κατά την ανάγνωση. Οι οδηγίες είναι χωρισμένες σε μικρές ενότητες, ούτως ώστε να καταφέρνετε, μόλις ολοκληρώσετε την ανάγνωση μίας απ' αυτές, να κάνετε αμέσως εφαρμογή στο ίδιο το πληκτρολόγιο. Οι μονάδες παραγωγής εφέ (τρεις τον αριθμό) είναι πολλές σε αριθμό αλλά και πολύ καλές σε ποιότητα. Τα χορωδιακά στοιχεία είναι επίσης εμπλουτισμένα με όλα όσα θα ήθελε ένας ερασιτέχνης μουσικός. Αυτό που ίσως να λείψει σε μερικούς είναι το disk drive, το οποίο διατίθεται σε αρκετές σύγχρονες υλοποιήσεις, αλλά το CTK 671 είναι synthesizer που προορίζεται για τη χρήση με υπολογιστή, άρα σοφά δεν έχει συμπεριληφθεί disk drive, κρατώντας ταυτόχρονα την τιμή του σε αρκετά χαμηλά επίπεδα. Το CTK 671 διαθέτει 16 custom performance settings, τα οποία είναι αρκετά εύχρηστα - μόλις 10 λεπτά εκμάθησης και προπόνησης ήταν αρκετά για να αρχίσω να συνθέτω τα δικά μου κομμάτια. Το στοιχείο στο οποίο το CTK 671 ξεχωρίζει είναι οι ήχοι, από κλασικό και ηλεκτρονικό πιάνο, μέχρι τρομπέτες, μπάσα, ντραμς και μία πολύ καλή τζαζ κιθάρα. Το synthesizer υποστηρίζει με έτοιμες λούπες κάθε είδος ρυθμού: Jazz, blues, rock και pop ρυθμοί.



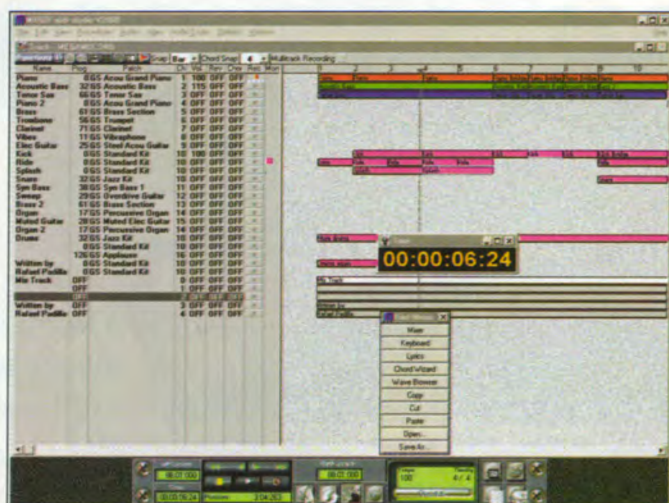
Διακρίνεται η ψηφιακή οθόνη απεικόνισης, όπου αναγράφονται όλες οι πληροφορίες σχετικά με τα λειτουργικά και τις επιλογές που διαχειρίζεται εκείνη τη στιγμή το synthesizer.

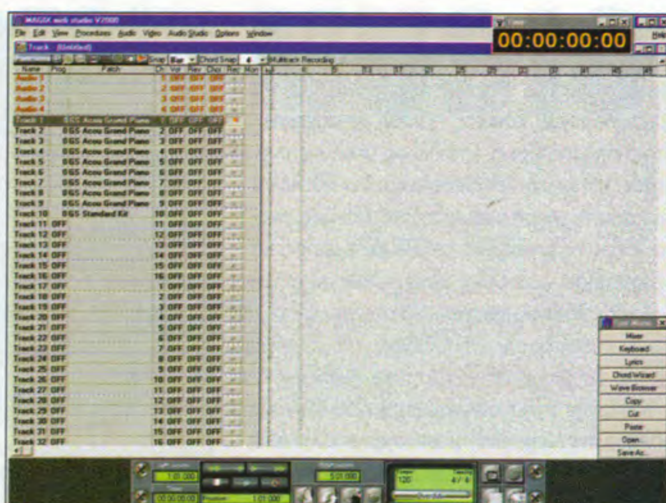
FRONTMAN

ΥΠΕΡ
- Εύχρηστο, με κατανοητές οδηγίες
- Πολυφωνικό
- Δελεαστική τιμή

ΚΑΤΑ
- Η μνήμη που ενσωματώνει είναι περιορισμένη
- Δεν υπάρχει πληθώρα βυσμάτων επέκτασης πλην των βασικών

Επιστρέφοντας στο βιβλίο οδηγιών, ίσως το πιο πολύπλοκο κεφάλαιο είναι αυτό που αφορά στη διαχείριση της μνήμης, η οποία δεν είναι τεράστια, καθώς μπορεί να αποθηκεύσει μόνο μέχρι 3.600 νότες, ωστόσο, υποτίθεται ότι προορισμός αποθήκευσης του synthesizer είναι η μνήμη ενός υπολογιστή. Πάντως, οι οδηγίες καταφέρνουν να εξηγήσουν κάθε λειτουργία της μνήμης του CTK 671, αναλύοντας με λεπτομέρεια κάθε bank μνήμης όπως και τον τρόπο αποθήκευσης και πρόσβασης. Τα τελευταία κεφάλαια του βιβλίου οδηγιών αφορούν στις λειτουργίες midi και στη συνεργασία του synthesizer με τον υπολογιστή. Το CTK 671 συνοδεύεται από το πρόγραμμα midi, Music Studio 2000, που αναλαμβάνει να συγχρονίσει, να αποθηκεύσει στο δίσκο και να αλληλεπιδράσει σχετικά με άλλα μουσικά κομμάτια ή με ακολουθίες βίντεο! Το βιβλίο οδηγιών εξηγεί τους ορισμούς του midi, καθώς και τις λειτουργίες που έχει το ίδιο το synthesizer. Επεξηγεί πώς ρυθμίζονται οι διάφορες παράμετροι και πώς πρέπει να διαχειριστούν τα δεδομένα από και προς τον υπολογιστή. Το πρόγραμμα είναι αρκετά εύχρηστο, με απλουστευμένο interface και λειτουργίες που μπορούν να γίνουν εύκολα με το πάτημα ενός κουμπιού. Βεβαίως, η χρήση των κομματιών midi δεν περιορίζεται μόνο στο CTK 671 ή στο πρόγραμμα που το συνοδεύει. Πολλά αξιόλογα προγράμματα μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τον ένα ή τον άλλο τρόπο με διάφορες midi συσκευές, όπως είναι το πολύ καλό Cakewalk. Ενα αρχείο midi είναι πολυκάναλη μουσική ψηφιακού ήχου, την οποία αναγνωρίζουν ως πρότυπο, χωρίς να είναι απόλυτα εμπλουτισμένα με ειδικά εφέ, διάφορα προγράμματα παραγωγής μουσικής. Ετσι, μπορείτε ένα κομμάτι μουσικής, γραμμένο στο CTK 671, να το περάσετε στον υπολογιστή και να το επεξεργαστείτε με κάποιο πρόγραμμα πρόσθεσης ψηφιακών εφέ, που θα αναλάβει να κάνει κανονική ενορχήστρωση της μουσικής σας. Οπότε, το CTK 671 μπορεί κάλλιστα να παίξει το ρόλο του συνθέτη και να εργαστεί παράλληλα με μία τεράστια γκάμα προγραμμάτων για να επιτύχει αξιοθαύμαστα αποτελέσματα. Πολύ σημαντική είναι η δυνατότητα σύνδεσης με το Internet. Μπορείτε να συνδεθείτε απευθείας με τη σελίδα της Sharp και να κατεβάσετε νέους ήχους, patterns, ρυθμίσεις ή ακόμα και ολόκληρα μουσικά κομμάτια, γραμμένα, φυσικά, με CTK 671, τα οποία μπορείτε





Στο interface του προγράμματος υπάρχουν όλες οι απαραίτητες επιλογές για την αλληλεπίδραση με το midi όργανο, ενώ ακόμα είναι δυνατή η προσθήκη αρχείων βίντεο στα μουσικά κομμάτια σας (μπορείτε εύκολα να δημιουργήσετε ένα δικό σας βιντεοκλίπ), απλώς κάνοντας drag and drop κάποιο αρχείο AVI στη μουσική ακολουθία.

να χρησιμοποιήσετε στις δικές σας συνθέσεις ή απλώς να τα έχετε ως ενδεικτικά.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το Music Maker V2000 της Magix Entertainment σάς δίνει όλα τα απαραίτητα εργαλεία για να κάνετε -κυριολεκτικά- drag and drop σύνθεση μουσικών κομματιών. Το πρόγραμμα δημιουργεί λούπες, χρησιμοποιώντας audio samples σε μορφή wav files. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να συνθέσετε έναν ήχο σε κάποιο από τα tracks που διαθέτει το πρόγραμμα και να το ενεργοποιήσετε. Το interface του προγράμματος περιλαμβάνει μία toolbar, η οποία μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης, μέσω του οποίου διαχειρίζεστε βασικές λειτουργίες, όπως play και fast forward. Το interface περιλαμβάνει δεκάδες στοιχεία σύνθεσης. Το στοιχείο βάσει του οποίου αλληλεπιδρά με το CTK 671 είναι η δυνατότητα drag and drop κομματιών midi στο μιξάρισμα, απευθείας από τη μνήμη του. Το βασικότερο στοιχείο του προγράμματος είναι η δυνατότητά του να διαχειριστεί 32 κομμάτια ταυτόχρονα, καθιστώντας το ένα ισχυρό εργαλείο στα χέρια σας.

Επιστρέφοντας στο interface, οι λειτουργίες του προγράμματος είναι αυτές που υπάρχουν σχεδόν σε κάθε άλλο ψηφιακό πρόγραμμα σύνθεσης, όπως στο επίσης πολύ καλό Acid DJ της Sonic Foundry. Υπάρχουν όλες οι απαραίτητες επιλογές για την αλληλεπίδραση με το midi όργανο, ενώ ακόμα είναι δυνατή η προσθήκη αρχείων βίντεο στα μουσικά κομμάτια σας (μπορείτε εύκολα να δημιουργήσετε ένα δικό σας βιντεοκλίπ), απλώς κάνοντας drag and drop κάποιο αρχείο AVI στη μουσική ακολουθία. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει να δημιουργήσει το αρχείο εξόδου που περιλαμβάνει το βίντεο και τον ήχο. Το στοιχείο που λείπει από το Music Maker v2000 είναι ένα help wizard, το οποίο θα βοηθούσε κάπως στην περιήγησή σας στα μενού, στις επιλογές και τις λειτουργίες του. Φυσικά, κατά την εγκατάσταση του προγράμματος, υπάρχει το πλήρες manual του, σε μορφή PDF, αλλά η ύπαρξη ενός wizard θα βοηθούσε πολύ ερασιτέχνες, όπως η αφεντιά μου.

Σε γενικές γραμμές, το Music Maker αφήνει καλές εντυπώσεις, τόσο για τη λειτουργικότητα όσο και για τα στοιχεία και τις δυνατότητες σύνθεσης. Βεβαίως, δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό που το κάνει να ξεχωρίζει, αλλά τονίζω ότι πρόκειται για συνοδευτικό πρόγραμμα.

Ως πακέτο, το CTK 671 και το Music Maker αποτελούν εξαίρετη αγορά. Αν θέλετε ένα ερασιτεχνικό synthesizer, τότε το CTK 671 είναι η ιδανική λύση. Είναι αξιόπιστο, πλούσιο σε χαρακτηριστικά, με πολύ καλά εφέ, εύχρηστο editing και προσιτή τιμή.



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Keyboard 61 πλήκτρων
- Πολυφωνία 32 νότων
- 348 tones: 128 General MIDI, 100 face panel sounds, 100 variations, 10 user-programmable sounds.
- 10 drum sets.
- Internet Data Expansion: Επιτρέπεται η σύνδεση με το Internet για το κατέβασμα νέων ήχων, patterns, μουσικών κομματιών και ρυθμίσεων για το πληκτρολόγιο
- Sound generator και DSP για τη δημιουργία ποιοτικού ήχου
- Λειτουργίες synthesizer για σύνθεση και αποθήκευση ήχων
- Λειτουργίες Split και Layer
- 100 rhythm patterns
- Ενισχυμένη λειτουργία κατανομής τόνων
- LCD οθόνη για την απεικόνιση κατάστασης λειτουργίας
- Λειτουργία Mixer για έλεγχο του καναλιού MIDI
- Μνήμη ικανή να αποθηκεύσει 3 τραγούδια ή 6 κομμάτια
- 6 drum pads
- Pitch bend wheel και sustain pedal
- Βύσματα MIDI in/out
- 2 ενσωματωμένα ηχεία, stereo line out και έξοδο για ακουστικά
- Λειτουργεί με μπαταρίες ή με πρόσθετο μετατροπέα ρεύματος AD-5 AC

Διάθεση: ΕΛΜΗ, Πατησίων 267, 112 54 Αθήνα, τηλ.: 010 2023475
Τιμή: €454,59 (με ΦΠΑ)



COMDEX GREECE 2002

Το αθηναϊκό show της πληροφορικής

Εκτός από την Infosystem που, ως γνωστόν, διεξάγεται κάθε φθινόπωρο στη Θεσσαλονίκη, μία άλλη μεγάλη έκθεση πληροφορικής, αθηναϊκή και... ανοιξιάτικη αυτή τη φορά, δείχνει να καθιερώνεται, προσελκύοντας πλήθος εκθετών και επισκεπτών: Η Comdex, γιατί σε αυτήν αναφερόμαστε, διεξήχθη και φέτος στο εκθεσιακό κέντρο της Helexpo στο Μαρούσι και το "PC Master" βρέθηκε εκεί για να σας περιγράψει τα τεκταινόμενα...

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Η φετινή Comdex έλαβε χώρα από την Πέμπτη 17 έως την Κυριακή 20 Ιανουαρίου με τα εκθέματα να καταλαμβάνουν τρεις ορόφους του εκθεσιακού κέντρου, ενώ ένας ακόμα όροφος ήταν αφιερωμένος στα συνέδρια και τις συζητήσεις που έγιναν κατά τη διάρκεια του τετραήμερου. Πιο ενδιαφέρουσα από τις τελευταίες ήταν αυτή για την ελληνική αγορά τηλεπικοινωνιών, όπου συζητήθηκαν, ανάμεσα στα άλλα, και οι προοπτικές της τεχνολογίας ADSL στη χώρα μας, θέμα για το οποίο μπορείτε να διαβάσετε ανα-

λυτικό άρθρο σε άλλες σελίδες του περιοδικού.

Δεν μπορώ να πω ότι τις τέσσερις αυτές ημέρες συνέβη κάποιο κοσμοϊστορικό γεγονός ή ότι, εν πάση περιπτώσει, είδαμε κάτι που μας άφησε με το στόμα ανοικτό, ωστόσο υπήρξαν σίγουρα ορισμένες ενδιαφέρουσες στιγμές, όπως θα δείτε στη συνέχεια.

Ο ΟΜΟΡΦΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Το πρώτο προϊόν που διέκοψε την περιήγησή μας, προκειμένου να παρακολουθήσουμε μία επίδειξή του, ήταν το πακέτο αναγνώρισης φωνής (software + μικρόφωνο) Via Voice, που κυριαρχούσε στο περίπτερο της IBM. Εχοντας ήδη φτάσει στην έκδοση 9 και διαθέτοντας διάφορες editions για κάθε γούστο και... βαλάντιο, από την Personal μέχρι την Pro USB, το Via Voice επιτρέπει στο χρήστη να μετατρέπει ομιλία σε κείμενο και κείμενο σε ομιλία, να δημιουργήσει voice shortcuts για τις σημαντικότερες εντολές του λειτουργικού συστήματος ή για το σερφάρισμα στο Internet, να διδάξει on-the-fly νέες λέξεις στο πρόγραμμα, προσθέτοντάς τες στο ευρύ λεξιλόγιο των 160.000 (αγγλικών) λέξεων που διαθέτει ή να φτιάξει φωνητικές μακροεντολές. Το Via Voice ενσωματώνει επίσης τη δυνατότητα εκμάθησης της προφοράς του χρήστη, ώστε να αναγνωρίζει καλύτερα τη φωνή του συν τω χρόνω, ενώ διαθέτει τον δικό του speech-enabled επεξεργαστή κειμένου (SpeakPad), υποστηρίζοντας, βέβαια, και το Microsoft Word 2000/2002. Στην πράξη, κατά τη διάρκεια της επίδειξης έγιναν ορισμένα μικρολαθάκια και κολλήματα, που δείχνουν ότι η τεχνολογία αναγνώρισης φωνής έχει οπωσδήποτε αρκετό δρόμο μπροστά της, αλλά ομολογούμε πως το αποτέλεσμα ξεπέρασε τις αρχικές προσδοκίες μας. Ελπίζουμε να έχουμε σύντομα μία από τις εκδόσεις του Via Voice στο περιοδικό, ώστε να είμαστε σε θέση να σας γράψουμε περισσότερα.

Ενα άλλο από τα "hits" της Comdex κατοικοέδρευε στο περίπτερο της Unisystems. Επρόκειτο για το Xtreme PC της ισραηλινής Chip PC, ένας... τοσοδούλικος υπολογιστής, βάρους μόλις 180 γραμμαρίων, με RISC παρακαλώ επεξεργαστή (στα 166 MIPS), μνήμη 16-64MB, λειτουργικό και software σε τσιπάκι τεχνολογίας DiskOnChip της M-Systems (διαθέτει χωρητικότητα από 8 έως 32MB), κατανάλωση μέχρι 5W (ξεχάστε τα ανεμιστηράκια), ενσωματωμένη δικτυακή υποστήριξη και εσωτερικό ενισχυτή και ηχειάκι για audio support. Προαιρετικά δέχεται smart card (μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για αναγνώριση πιστωτικών καρτών), modem, θύρα υπερύθρων και άλλα "καλούδια", ενώ το τσιπάκι γραφικών του (128bit, 2D με 2MB SDRAM) συνδέεται σε CRT και LCD monitors σε αναλύσεις μέχρι 1.024x768 και 16 εκατομμύρια χρώματα. Τρέχει τα Windows CE 3.0, είναι desktop συσκευή και, προς το παρόν, δεν υποστηρίζει USB αν και, σύμφωνα με την εταιρεία, τα προσεχή μοντέλα θα διαθέτουν 2 USB ports. Το κόστος των Xtreme PCs ξεκινά από τα 480 δολάρια και φτάνει ως τα 917 ενώ, αν ανησυχείτε για την απρόσκοπτη πρόσβαση στο Internet, να συμπληρώσουμε πως διαθέτουν τον Internet Explorer 4.0 για Windows CE με υποστήριξη Java και Flash. Σκληρός δίσκος, προς το παρόν, δεν διατίθεται (όλα μπαίνουν στο DiskOnChip), αλλά η Chip PC προτίθεται να κυκλοφορήσει προσεχώς μοντέλα με 2,5 ιντσών HDD. Βλέποντας το Xtreme PC σε λειτουργία, αναρωτηθήκαμε πώς αυτό το μικρό κουτάκι (σαν το παλιό μου 2.400 modem μοιάζει το άτιμο) μπορεί να λειτουργεί σε τόσο μεγάλες ταχύτητες. Ελπίζω να αντέχει για 20 χρόνια συνεχούς λειτουργίας, όπως υποστηρίζει η Chip PC, γιατί είναι μάλλον εύκολο να αναπτύξει κανείς μαζί του μία σχέση παρόμοια με αυτήν που έχει με ένα... κατοικίδιο στο σπίτι του, οπότε φαντάζομαι πως θα λυπηθείτε πολύ αν το αποκτήσετε και κάποια στιγμή το δείτε να τα... κακαρώνει!



Η Ρέα Τουτουντζή παίζει στο Xbox μαζί με το διευθύνοντα σύμβουλο της Microsoft Hellas Γιάννη Ροντήρη.

Ενα από τα highlights της έκθεσης ήταν και η παρουσίαση της πολυαναμενόμενης κονσόλας της Microsoft, του περίφημου πλέον Xbox.

Το Xbox έδωσε το βροντερό "παρών", κάνοντας την πρεμιέρα του στην Ελλάδα και πρέπει να ομολογήσω πως μόνο... ντροπαλό δεν ήταν, ακόμα κι όταν μπροστά του βρισκόταν το γνωστό μοντέλο Ρέα Τουτουντζή, που η Microsoft είχε καλέσει για την περίσταση. Θα διαβάσετε και τις εντυπώσεις του Βασίλη Τουλιά στο ένθετο, εμείς, πάντως, οφείλουμε να σας προειδοποιήσουμε πως τα συνολάκια σε πράσινο και μαύρο χρώμα δείχνουν έτοιμα να κυριαρχήσουν στην ανοιξιάτικη μόδα των games...

Η Info-Quest διέθετε τη γνωστή σειρά υπολογιστών Quest Xpand, με διάφορα μοντέλα, όπως τα Internet Portal για όσους ενδιαφέρονται κυρίως για το ευγενές... σπορ του surfing, Accelerate για τους μαθητές και φοιτητές, Gamestation με προορισμό τον gamer ή Ingenious με άξονα τις ανάγκες των πιο προχωρημένων χρηστών. Στο περίπτερό της είδαμε ακόμα τους φορητούς Travelmate 210 της Acer, που διαθέτουν επιπλέον δυνατότητες στον τομέα των multimedia και είναι ιδανικοί για παρουσιάσεις, καθώς και τους palmtop Visor με υποστήριξη ελληνικών και μεγάλη επεκτασιμότητα μέσω της θύρας Springboard, όπου μπορούν να συνδεθούν διάφορα plug'n'play modules, όπως MP3 player, ψηφιακή κάμερα, modem και παιχνίδια.



Η μικρότερη κάμερα στον κόσμο, από τη Sony.

Η Hewlett-Packard μας έκανε πάνω απ' όλα εντύπωση επειδή προωθούσε, ανάμεσα στα άλλα, και μία νέα υπηρεσία, αυτήν των συμβολαίων υποστήριξης Supportpack. Αν και ενδέχεται πολλοί από εμάς να κατεβάσουμε κάποια στιγμή αρκετά... καντήλια, επειδή κάτι πήγε στραβά στο μηχάνημά μας και είτε πρέπει να ταλαιπωρηθούμε, τρέχοντας στο service, είτε να περιμένουμε μερικές ημέρες επειδή είμαστε γκαντέμηδες και ο υπολογιστής χάλασε Παρασκευή βράδυ (μου έχει συμβεί τόσες πολλές φορές, ώστε έχω αρχίσει να πιστεύω πως ο υπολογιστής μου θέλει να δουλεύει πενθήμερο), ωστόσο λίγοι μεριμνούμε για μία ειδική συμφωνία συντήρησης όταν αγοράζουμε ένα καινούριο PC. Η Hewlett-Packard προωθούσε, λοιπόν, στην Comdex αυτήν ακριβώς την υπηρεσία της, διαθέτοντας πακέτα για υποστήριξη την επόμενη εργάσιμη ημέρα, για υποστήριξη σε 4 ώρες από την κλήση (7 ημέρες την εβδομάδα, 24 ώρες το 24ωρο) ή, τέλος, για δέσμευση επισκευής σε 6 ώρες (7 ημέρες την εβδομάδα, 24 ώρες το 24ωρο). Ανάμεσα στα προϊόντα που επεδείκνυε η γνωστή εταιρεία, ξεχωρίσαμε το DVD-Writer 100I, με ταχύτητα επανεγγραφής DVD 2,4x και ανάγνωσης 8x, μπόλικο συνοδευτικό software και τιμή 584 ευρώ (199.000 δρχ.) + ΦΠΑ, καθώς και τους palmtops της σειράς Jornada στα 206MHz, με μνήμη 64 ή 32MB, 3,5'' TFT LCD οθόνη 240x320, 16bit χρώμα και τιμές 649 ευρώ (221.147 δρχ.) + ΦΠΑ για το μοντέλο με τα 32MB και 749 ευρώ (255.222 δρχ.) + ΦΠΑ για το μοντέλο με τα 64MB μνήμη. Υπάρχει, βέβαια, και η οικονομικότερη λύση, στα 133MHz, με 16MB μνήμη και χωρίς 16bit χρώμα, στα 329 ευρώ (112.107 δρχ.) + ΦΠΑ. Λεφτά νά 'χετε να ξοδεύετε...

Η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ XBOX

Ενα από τα highlights της έκθεσης ήταν και η παρουσίαση της πολυαναμενόμενης κονσόλας της Microsoft, του περίφημου πλέον Xbox. Οσοι περνούσαν κατά τύχη ή έπειτα από πρόσκληση (όπως στην περίπτωσή μου) από το περίπτερο της εν λόγω εταιρείας, είχαν την ευκαιρία να παίξουν από κοντά τέσσερα παιχνίδια του Xbox, τα οποία θα διατίθενται επίσημα, μαζί με την κονσόλα, σε κάνα μήνα.
Απ' όλα είχε ο μπαξές: Beat' em up, racing, platform αλλά και first-person shooter (αχ, Halo, τι φωτιές μας ανάβεις!). Στην πραγματικότητα, όμως, κανένας δεν ασχολούνταν με όλα αυτά... Κι αυτό διότι η Microsoft έκανε το λάθος να προσκαλέσει τη Ρέα Τουτουντζή για να μας δείξει τα... κάλλη της (της κονσόλας εννοώ). Και το περίεργο ήταν ότι στο beat' em up που έπαιζε στη γιγαντοοθόνη ενάντια σε άνδρες αντιπάλους όλους τους νίκαγε! Οπότε ή είχε λάβει ειδική προπόνηση τις προηγούμενες μέρες ή οι ανωτέρω άνδρες δεν είχαν και πολύ το νου τους στο παιχνίδι (μία από τα ίδια κι εγώ! Αχχ...).
Πιστεύω δεν χρειάστηκε και πολύ για να σας πείσω ότι όσοι δεν περάσατε μια βόλτα από εκεί, χάσατε! Μην ανησυχείτε, όμως, θα σας δοθεί σύντομα η ευκαιρία να το γλεντήσετε κι εσείς όσο θέλετε. Υπομονή μέχρι τις 14/3 που κυκλοφορεί επίσημα το Xbox και στη χώρα μας (προβλεπόμενη τιμή λιανικής: 479 ευρώ). Ξέρω, σαν την Τουτουντζή δεν είναι, αλλά αποτελεί τουλάχιστον ένα επαρκές υποκατάστατο!

Βασίλης Τουλιάς



Η σειρά palmtops Visor διατίθεται στην Ελλάδα από την Info-Quest.

Η Sony παρουσίασε στην Comdex τη μικρότερη κάμερα στον κόσμο, την DSR-IP5 MICROMV Handycam (καλά, βρείτε ένα πιο φιλικό όνομα, βρε παιδιά, αμάν!), η οποία είναι στην κυριολεξία του... χεριού σας (την πιάνετε άνετα στη μισή παλάμη σας), ενώ οι βιντεοκασέτες που παίρνει δεν ξεπερνούν σε μέγεθος ένα απλό γραμματόσημο και χωράνε 60 λεπτά ψηφιακού βίντεο σε MPEG2 format.

Τέλος, το "Πλαίσιο" παρουσίασε με καμάρι το νέο Turbo-X με επεξεργαστή P4 στα 2,2GHz, 256MB μνήμη, 40GB σκληρό, DVD-ROM και ISDN modem με τιμή κεντρικής μονάδας 1.879 ευρώ (640.269 δρχ.), καθώς και τον καινούριο φορητό Hi-Grade M-6400 C, με επεξεργαστή παρακαλώ P4 στα 2GHz! Η τιμή "τσούζει", βέβαια (2.990 ευρώ - 1.018.843 δρχ.), αλλά, όποιος τα χρειάζεται..., τα πληρώνει!



Στο περίπτερο της IBM ξεχωρίσαμε το πακέτο αναγνώρισης φωνής Via Voice.

ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ: ΤΟ "ΧΟΝΤΡΟ" ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ 2002

Από την Comdex δεν θα μπορούσαν, φυσικά, να απουσιάζουν οι εταιρείες που δραστηριοποιούνται στο χώρο των τηλεπικοινωνιών, μια και το παιχνίδι εδώ αρχίζει πλέον να χοντραίνει επικίνδυνα, λόγω της απελευθέρωσης της αγοράς και στη σταθερή τηλεφωνία. Μην ξεχνάμε πως επίκειται στη χώρα μας και η εφαρμογή της νέας τεχνολογίας, που ακούει στο όνομα ADSL, ενώ πολλές άλλες τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες θα έρθουν τους επόμενους μήνες στο προσκήνιο, αφού το 2002 προβλέπεται ιδιαίτερα "θερμό" στο συγκεκριμένο τομέα.

Η Lannet Communications του ομίλου Κλωνατέξ είναι μία από τις εταιρείες που ετοιμάζονται να εισέλθουν δυναμικά στο χορό της σταθερής τηλεφωνίας, ενώ διαθέτει ήδη voice card που επιτρέπει, μέσω κλήσης στο 1780, να συνδεθεί κάποιος με το δίκτυο της εταιρείας και στη συνέχεια να καλέσει όποιον αριθμό επιθυμεί με μειωμένο κόστος, χρεώνοντας τη voice card του.

Η OTEnet, αν και δεχόταν βροχή ερωτήσεων για το θέμα των ADSL συνδέσεων (πότε, πόσο, πού κ.ο.κ.), τήρησε σιγή... ιχθύος, στο περίπτερό της τουλάχιστον, απογοητεύοντας όσους πήγαν στην Comdex με την ελπίδα του broadband Internet κατ' οίκον. Μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως οι άνθρωποι έχουν και κάτι πακέτα συνδρομών ISDN που θέλουν να πουλήσουν (όπως και οι υπόλοιποι, φυσικά), αν και, εδώ που τα λέμε, δύσκολα τα βλέπω εκεί τα πράγματα, εκτός πια κι αν πέσουν πολύ οι τιμές...

Η Vivodi μοίραζε κι αυτή, όπως εξάλλου και η Lannet, voice cards στους επισκέπτες του περιπτέρου της και δηλώνει πανέτοιμη για σταθερή τηλεφωνία και ADSL. Για το τελευταίο, μάλιστα, η εταιρεία υπόσχεται σύντομα διάθεσή του σε ολόκληρη την Ελλάδα, ενώ στο περίπτερό της παρουσίασε μία εντυπωσιακή προσομοίωση ADSL σε δύο εικονικές πολυκατοικίες, με χρήση αποκλειστικά δικού της εξοπλισμού.

Η Compulink παρουσίασε το GameNet και τις υπηρεσίες του, το συνδρομητικό VIPnet Club με διάφορες προσφορές για τα μέλη του, καθώς και το

Stockinsider, ένα σύστημα αναμετάδοσης και επεξεργασίας των καθημερινών δεδομένων από τις συνεδριάσεις του χρηματιστηρίου.

◀ Η FORTHnet είχε την πιο "επιθετική" παρουσία από όλους τους providers στην Comdex, παραλληλίζοντας τον αριθμό κλήσης προς τις δικές της υπηρεσίες σταθερής τηλεφωνίας (1789) με τη... Γαλλική Επανάσταση, η οποία -ως γνωστόν- έλαβε χώρα το 1789 μ.Χ. Σε μία έγχρωμη εφημερίδα, που μοίραζε μάλιστα στην Comdex με τίτλο "Forthnews - Internet και Εναλλακτική Τηλεφωνία" και κεντρικό θέμα "1789 - Η... τηλεφωνική επανάσταση", επιτέθηκε ανοικτά εναντίον του ΟΤΕ, αναφέροντας ότι: "Ο ΟΤΕ επέμεινε καθ' όλη τη διάρκεια του 2001 στις μονοπωλιακές καταβολές του: Εκτίναξε στα ύψη το κόστος διασύνδεσης και μεταγωγής, με τρόπο που αφήνει ελάχιστα περιθώρια κέρδους στους εναλλακτικούς φορείς τηλεφωνίας, καθυστέρησε τις διαδικασίες απελευθέρωσης, πράττοντας ανακόλουθα προς τα ελληνικά και ευρωπαϊκά νομοθετήματα. Μετά την έγκριση των νέων τιμολογίων λιανικής από την ΕΕΤΤ στις 9/1/2002, η 'απελευθερωμένη' αγορά έρχεται αντιμέτωπη με το εξής παράδοξο: Η χονδρική τιμή αστικών συνδιαλέξεων (9,6 δρχ.) - η αμοιβή δηλαδή που θέλει ο ΟΤΕ από τους εναλλακτικούς φορείς τηλεφωνίας για κάθε λεπτό που βγαίνουν και ξαναμπαίνουν στο δίκτυό του - είναι σήμερα ακριβότερη από τη λιανική, η οποία είναι 8,9 δρχ.! Αυτό σημαίνει ότι οι εναλλακτικοί τηλεπικοινωνιακοί φορείς, για όσο χρονικό διάστημα δεν αναπροσαρμόζεται σε ικανοποιητικά επίπεδα η χονδρική τιμή, θα είναι υποχρεωμένοι να πληρώνουν το τηλεφώνημα στον ΟΤΕ ακριβότερα από ό,τι στη συνέχεια θα το πωλούν στον καταναλωτή! Δεδομένα πρωτόγνωρα και πέρα από κάθε εμπορική λογική, που μας δίνουν ως χώρα ακόμα μία αρνητική πρωτιά: Ενώ το περιθώριο κέρδους, για παράδειγμα, στη Γερμανία είναι 54,1%, στην Ελλάδα του ΟΤΕ είναι αυτή τη στιγμή... αρνητικό (-7,9%)."

Η FORTHnet μοίραζε και αυτή τις δικές της voice cards στην έκθεση, ενώ διαφήμιζε την πρόσφατη αύξηση της διεθνούς χωρητικότητάς της στα 189Mbps.



Το πανέμορφο Xtreme PC που είδαμε στο περίπτερο της Unisystems.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η φετινή Comdex είχε λίγα σχετικά καινούρια πράγματα να επιδείξει προς τους καταναλωτές, δείχνοντας καθαρά πως η αγορά της πληροφορικής διέρχεται μία περίοδο κάμψης, με εξαίρεση τον τομέα της παροχής υπηρεσιών και τις τηλεπικοινωνίες, όπου δραστηριοποιούνται ολοένα περισσότερες εταιρείες. Βεβαίως, εμείς αναφερθήκαμε σε όσα αφορούν στο αναγνωστικό κοινό του "PC Master" και όχι τους businessmen του χώρου. Συνολικά, τόσο από άποψη μεγέθους όσο και ενδιαφέροντος, οι Θεσσαλονικείς μπορούν να συνεχίσουν να υπερηφανεύονται πως η Infosystem παραμένει η μεγαλύτερη έκθεση πληροφορικής στη χώρα μας.

Ας κλείσουμε με ένα εύθυμο περιστατικό που μου συνέβη κατά τη διάρκεια της επίσκεψής μου στην Comdex: Πήγα, λοιπόν, να επισκεφθώ το γραφείο Τύπου της Comdex, μέσα στο οποίο βρισκόταν ένας μεσήλικας κύριος και μία πιο νεαρή κυρία. Δήλωσα τη δημοσιογραφική ιδιότητά μου και ρώτησα αν υπάρχουν δελτία Τύπου ή άλλο υλικό για την Comdex, οπότε μου υπέδειξαν έναν πάγκο όπου όντως υπήρχε αρκετό σχετικό υλικό. Αρχισα σαν καλό παιδί να μαζεύω ό,τι με ενδιέφερε, ώσπου η κυρία με πλησιάζει ξαφνικά και μου λέει με ύφος χιλίων καρδιναλίων: "μα το καρτελάκι σας δεν είναι δημοσιογραφικό, έπρεπε να γράφει 'Press'". Εξηγώ πως εγώ δεν φταίω σε τίποτα επειδή στην είσοδο, παρ' όλο που δήλωσα την ιδιότητά μου, δεν μου έδωσαν τέτοιο καρτελάκι (άγνωστο γιατί), αλλά ο κύριος παρενέβη αμέσως λέγοντας πως "δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, κάντε τη δουλειά σας". Υστερα από λίγο, όμως, η κυρία πετάγεται ξανά φωνάζοντας δυνατά και επιδεικτικά: "Επρεπε να είχαμε κλείσει την πόρτα, μαζεύονται εδώ όλοι οι άσχετοι". Ο κύριος, ευγενέστατος και διακριτικότατος, αφού τελείωσα τη δουλειά μου, ζήτησε να του αφήσω μία κάρτα μου, κάτι που φυσικά έπραξα. Ε, δεν μπορώ τώρα να μην το πω, γιατί θα σκάσω: Εντάξει, βρε παιδιά, είπαμε να διορίζετε κάπου τις φιλενάδες και τις γυναίκες σας, μάθετέ τες, όμως, τουλάχιστον να μην ανοίγουν το στοματάκι τους όποτε τους κατέβει! Στο κάτω κάτω της γραφής, αν δεν μπορούν να αποφύγουν τις "πατάτες", ας κάτσουν στην κουζίνα τους να τις καθαρίζουν... PC



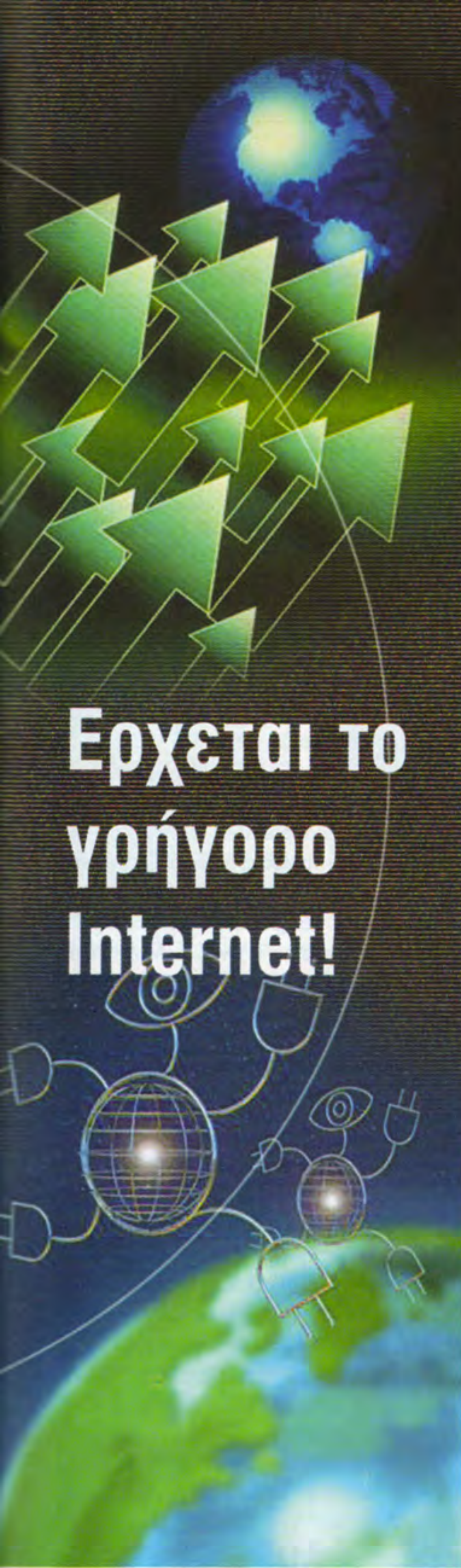
Ο νέος Turbo-X με P4 2,2GHz.

ADSL ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Μετά το ISDN, που έφτασε τις ταχύτητες σύνδεσης στο Internet για τον απλό χρήστη στα 128Kbps, κάτι καινούριο καταφθάνει σύντομα στη χώρα μας, υποσχόμενο μία εξαιρετικά σημαντική αναβάθμιση στο καθημερινό surfing: Πρόκειται για την τεχνολογία ADSL, η οποία θα είναι προσιτή σε όλους μας. Το πόσο "σύντομα" και πόσο "προσιτή" συνιστούν δύο παραμέτρους που θα εξετάσουμε λεπτομερέστερα στη συνέχεια...

Για τις τεχνικές λεπτομέρειες της τεχνολογίας ADSL θα διαβάσετε αναλυτικότερα στο σχετικό ένθετο αυτού του άρθρου. Αυτό που πρέπει ευθύς εξαρχής να επισημάνουμε, και το οποίο αποτελεί την πλέον επαναστατική αλλαγή σε σχέση με τα μέχρι τώρα ισχύοντα, είναι ότι η ADSL σύνδεση στο Internet είναι συνεχής, δηλαδή ο υπολογιστής παραμένει on-line για 24 ώρες το 24ωρο, χωρίς να χρειάζεται κλήση σε κάποιον provider. Ταυτόχρονα δεν υπάρχει χρονοχρέωση, αλλά ο χρήστης επιβα-



ρύνεται μόνο με τα εφάπαξ έξοδα εγκατάστασης του απαραίτητου εξοπλισμού και με ένα μηνιαίο πάγιο κόστος, που καλύπτει τη συνδρομή σε έναν Internet provider. Επιπλέον, η ίδια γραμμή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για κανονικές κλήσεις σταθερής τηλεφωνίας, με τα κανονικά βέβαια κόστη χρονοχρέωσης στην περίπτωση αυτή.

Κάτι που πρέπει να διευκρινίσουμε εδώ είναι το τι ακριβώς γίνεται με το πάγιο του ΟΤΕ στις ADSL συνδέσεις. Ο ΟΤΕ, λοιπόν, μεταθέτει το κόστος όχι απευθείας στον τελικό πελάτη, αλλά στους providers, έχοντας ήδη κοινοποιήσει την τιμολογιακή πολιτική του προς τους τελευταίους. Σύμφωνα με δελτίο Τύπου που εκδόθηκε στις 10 Ιανουαρίου 2002 με τίτλο "Τιμολόγια ADSL πρόσβασης", ο ΟΤΕ ανακοινώνει πως το εφάπαξ τέλος ενεργοποίησης για κάθε σύνδεση θα ανέρχεται στα 75 ευρώ (25.556 δρχ.), ενώ το μηνιαίο τέλος θα είναι 38 ευρώ (12.949 δρχ.) για σύνδεση 384/128Kbps, 70 ευρώ (23.853 δρχ.) για σύνδεση 512/128Kbps και 120 ευρώ (40.890 δρχ.) για σύνδεση 1.024/256 Kbps.

Διευκρινίζεται, βέβαια, πως τα τέλη αυτά αφορούν όχι στον τελικό καταναλωτή, αλλά στους providers, επί των οποίων, φυσικά, θα προστεθεί το κέρδος τους πριν να εκδοθούν τα τελικά τιμολόγια για κάθε περίπτωση (το δεύτερο νούμερο στην ταχύτητα πρόσβασης αφορά στο upstream, ενώ το πρώτο, φυσικά, στο downstream). Συγκεκριμένα, ο ΟΤΕ αναφέρει ότι: "τα τέλη αυτά αφορούν στην πρόσβαση συνδρομητών του ΟΤΕ (PSTN και ISDN-BRA) μέχρι τα δύο σημεία συνάντησης με τους παρόχους υπηρεσιών Internet ή περιεχομένου (BB-RAS Αθήνας και Θεσσαλονίκης) από τις τερματικές περιοχές κέντρων του ΟΤΕ, στις οποίες εγκαθίσταται εξοπλισμός xDSL (DSLAM). Τα εν λόγω τέλη θα καταβάλλονται στον ΟΤΕ από τους παρόχους υπηρεσιών Internet ή περιεχομένου, στους οποίους ο ΟΤΕ διαθέτει τις ADSL προσβάσεις, εκτός εάν υπάρξουν διαφορετικές συμφωνίες. Δεν περιλαμβάνεται στα εν λόγω τέλη ο τερματικός εξοπλισμός του χρήστη (modem, διαιρέτης ή φίλτρο) που θα παρέχονται από τον ΟΤΕ με τιμές τιμοκαταλόγου, όπως επίσης η χρέωση που θα επιβάλλει ο πάροχος υπηρεσιών Internet ή περιεχομένου".





Η Intracom ήδη ανακοίνωσε τη διάθεση ADSL modems στη χώρα μας.

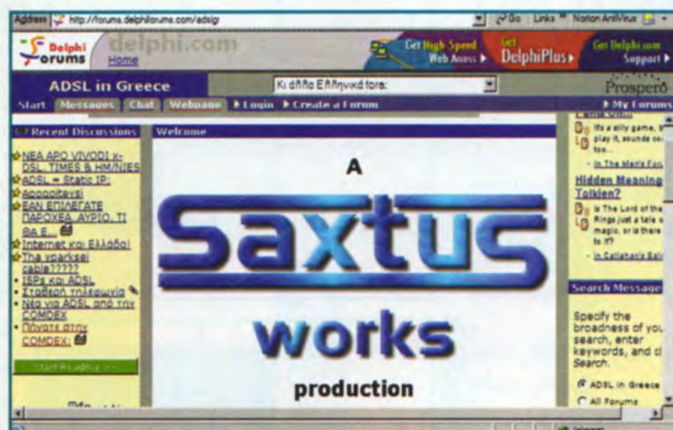
Ενα ιδιότυπο "κρυφτούλι" παίζεται ανάμεσα στην OTEnet και τους υπόλοιπους providers, αφού οι τελευταίοι περιμένουν αυτή να ανακοινώσει πρώτη τα δικά της τιμολόγια συνδρομών.

ΠΟΣΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΝΟΥΜΕ ΕΜΕΙΣ;

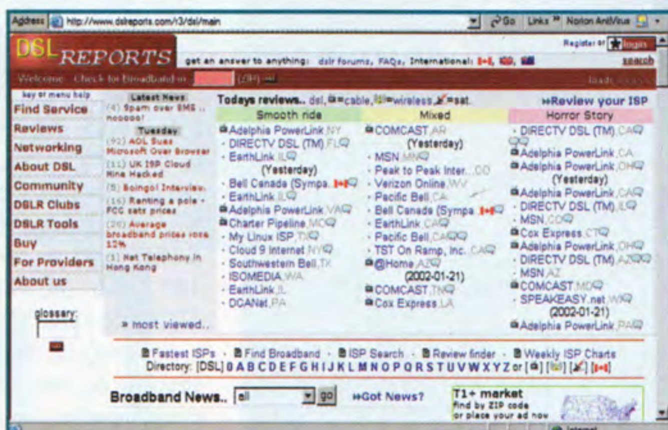
Το καίριο ερώτημα είναι, φυσικά, το πόσα χρήματα θα καλείται, τελικά, να πληρώσει ο χρήστης της ADSL, αφού προστεθεί στις προαναφερθείσες τιμές το κέρδος και το κόστος απόσβεσης της υποδομής του εκάστοτε provider. Το τοπίο εδώ είναι ακόμα αρκετά ομιχλώδες.

Κατά τη διάρκεια της φετινής Comdex, της μεγάλης έκθεσης πληροφορικής που διεξήχθη και φέτος στην Αθήνα και για την οποία μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικότερο ρεπορτάζ σε άλλες σελίδες του περιοδικού, μας δόθηκε η ευκαιρία να συζητήσουμε με πολλούς από τους αρμόδιους των providers που ετοιμάζονται να μπουν στο παιχνίδι της ADSL. Γενική ήταν η εντύπωση πως ελάχιστοι ήταν επαρκώς ενημερωμένοι για το θέμα, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα να λάβουμε αρκετές αντιφατικές απαντήσεις που συγκρούονταν μεταξύ τους, ωστόσο μπορέσαμε, τελικά, εκτελώντας και ολίγον χρέη... ντετέκτιβ, να εξαγάγουμε ορισμένα χρήσιμα συμπεράσματα από τις συζητήσεις που είχαμε αλλά και απ' όσα ακούστηκαν σε διάφορα πηγαδάκια ανάμεσα σε ενημερωμένα για το αντικείμενο στελέχη: Κατ' αρχάς, παίζεται ένα ιδιότυπο "κρυφτούλι" ανάμεσα στην OTEnet και τους υπόλοιπους providers, αφού οι τελευταίοι περιμένουν την... αδελφούλα του ΟΤΕ να ανακοινώσει πρώτα αυτή τα δικά της τιμολόγια συνδρομών, ώστε να έχουν τη δυνατότητα περισσότερο ευέλικτων κινήσεων στα δικά τους συνδρομητικά πακέτα. Οπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, αν βιαστούν και ανακοινώσουν τιμές πριν από την OTEnet, δύσκολα θα βγουν κερδισμένοι, αφού η OTEnet θα έχει τη δυνατότητα, λόγω της "ιδιαίτερης" σχέσης της με τον ΟΤΕ, να κρατήσει τις τιμές, μόλις έρθει η σειρά της, σε πιο ανταγωνιστικά επίπεδα "αδειάζοντας" τους υπόλοιπους. Από την

ADSL ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Το ελληνικό ADSL forum.



Ενα site με πολλές χρήσιμες πληροφορίες για τις DSL συνδέσεις.

άλλη, η OTEnet περιμένει με τη σειρά της να δει τι θα κάνει η ανταγωνίστριά της και στο χώρο της σταθερής τηλεφωνίας Vivodi, η οποία δηλώνει πανέτοιμη για να ξεκινήσει άμεσα την παροχή συνδέσεων ADSL (ή άλλων μορφών DSL), προτείνοντας μάλιστα ένα οικονομικό σύστημα, το οποίο παρουσίασε εκτεταμένα στην Comdex, σύμφωνα με το οποίο θα είναι δυνατόν να δοθεί φθηνό DSL σε μια πολυκατοικία, όπου θα υπάρχουν πολλοί ενδιαφερόμενοι ένοικοι, μέσω της εγκατάστασης ενός κεντρικού συστήματος.

Αλλο ένα παιχνίδι παίζεται στα πακέτα συνδρομών που θα ανακοινωθούν, καθώς πέρα από τις διαφορετικές ταχύτητες, είναι δυνατόν να υπάρχει και ογκοχρέωση (επιπλέον χρέωση δηλαδή ανάλογα με τα Megabytes που θα διακινούνται), εάν ο provider το επιθυμεί. Ετσι, μπορούν να φτιαχτούν πακετάκια με φθηνή μεν συνδρομή, αλλά ογκοχρέωση που θα ξεκινά από τα χαμηλά, ή να υπάρχουν ακριβότερες συνδρομές με απεριόριστη, όμως, διακίνηση Mbytes. Γενικά φαίνεται πως με την εμφάνιση της ADSL θα επικρατήσει στη χώρα μας ένα μοντέλο ανάλογο με αυτό της κινητής τηλεφωνίας, όπου τα διαφορετικά πακέτα και οι προσφορές θα πέφτουν βροχή, αν και κανείς δεν είναι αυτή τη στιγμή σε θέση να επιβεβαιώσει εάν οι providers (και, βέβαια, ο ίδιος ο ΟΤΕ), θα μπορέσουν να αντεπεξέλθουν στη ζήτηση, παρέχοντας το απαιτούμενο bandwidth on-demand.

Η αίσθησή μας με βάση τις πληροφορίες που έχουν ως τώρα διαρρεύσει είναι πως για τα 384Kbps θα υπάρχει ένα συνολικό μηνιαίο κόστος της τάξης των 25.000-30.000 δρχ. για τον τελικό χρήστη και για σύνδεση χωρίς ογκοχρέωση, ενώ για συνδέσεις στα επίπεδα των σημερινών ISDN (128Kbps) θα δούμε και τιμές γύρω στις 12.000 δρχ. Ωστόσο, οι εξελίξεις "τρέχουν" με γρήγορους ρυθμούς και δεν αποκλείεται να υπάρξουν αλλαγές ακόμα και στην τιμολογιακή πολιτική του ΟΤΕ προς τους providers, αφού οι τελευταίοι έχουν ξεκινήσει διαπραγματεύσεις με αντικείμενο τη μείωση των τιμών που προαναφέραμε ή τη μεγαλύτερη κατηγοριοποίησή τους. Στέλεχος της CompuLink δήλωσε, μάλιστα, πως η εταιρεία είναι πιθανόν να μπει στο χορό μόνον όταν είναι σε θέση να προσφέρει πακέτα DSL χωρίς καμία απολύτως εξάρτηση από τον ΟΤΕ (π.χ. σε ό,τι αφορά το local loop).

ΠΟΤΕ ΞΕΚΙΝΑΜΕ;

Οι περισσότεροι providers υπολογίζουν πως θα είναι έτοιμοι να προσφέρουν μαζικά συνδέσεις ADSL γύρω στον Απρίλιο. Η OTEnet, από την άλλη, μιλά για ημερομηνίες γύρω στις 15 Φεβρουαρίου, ενώ και η Vivodi δηλώνει έτοιμη για παροχή ADSL σε αυτήν περίπου την ημερομηνία. Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, είναι πολύ πιθανόν να έχουν ήδη εκδοθεί τα τιμολόγια της Vivodi, αφού η συγκεκριμένη εταιρεία δείχνει περισσότερο βιαστική να προσελκύσει πελάτες από όλους τους υπόλοιπους και μάλιστα επιθυμεί να δείξει ένα ιδιαίτερα καλό, οργανωμένο και προσιτό (βλ. φθηνό) πρόσωπο προκειμένου να ανεβάσει το μερίδιό της άμεσα και στην αγορά της σταθερής τηλεφωνίας. Στο site της εταιρείας αναφέρεται ότι: "Οι πελάτες της Vivodi Telecom μπορούν μέσα από το ίδιο, απλό χάλκινο καλώδιο να έχουν πολλαπλές υπηρεσίες, όπως σταθερή τηλεφωνία, Internet, μεταφορά δεδομένων μέσω ιδεα-



Ο διαχωριστής σήματος (splitter) που τοποθετείται στο χώρο του χρήστη.

DSL SITES

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη DSL σας προτείνουμε τα ακόλουθα sites:

ADSL in Greece *(http://forums.delphiforums.com/adslgr):* Το ελληνικό forum για την ADSL αποτελεί πολύτιμη πηγή πληροφόρησης για καθέναν που ασχολείται με το θέμα. Είναι ανοικτό για όλους και ανάμεσα στους συμμετέχοντες θα βρείτε αρκετούς ειδήμονες του χώρου των τηλεπικοινωνιών στην Ελλάδα.

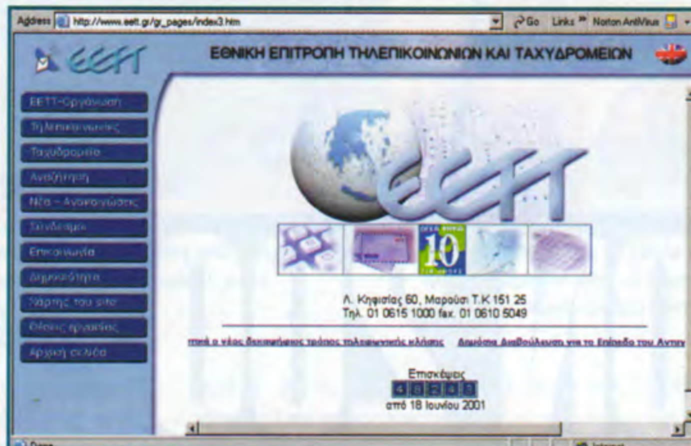
Europemedia *(http://www.europemedia.net/):* Ολα τα νέα για τις τηλεπικοινωνίες στην Ευρωπαϊκή Ενωση, με ξεχωριστή σελίδα για κάθε χώρα και δυνατότητες αναζήτησης.

DSL Life **A Consumer's Guide to xDSL Technology** *(http://www.dsllife.com/):* Ενας χρήσιμος οδηγός για την τεχνολογία DSL, προερχόμενος από ένα κονσόρτιουμ 300 εταιρειών που ασχολούνται με το χώρο των τηλεπικοινωνιών (το εμπορικό site τους βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.adsl.com/).

EETT **Εθνική Επιτροπή Τηλεπικοινωνιών και Ταχυδρομείων** *(http://www.eett.gr/gr_pages/index3.htm):* Εδώ θα βρείτε την ελληνική νομοθεσία για θέματα τηλεπικοινωνιών (και, βέβαια, όλα τα σχετικά με DSL) και θα ενημερωθείτε για όλα όσα επίσημα ισχύουν στη χώρα μας.

τών ιδιωτικών δικτύων, βίντεο και όλες τις υπηρεσίες προστιθέμενης αξίας της εταιρείας, με ταχύτητες οι οποίες φτάνουν μέχρι και τα 8MB. Αρχικά θα προσφέρονται πακέτα υπηρεσιών x-DSL σε επιχειρήσεις με ταχύτητες από 64Kb/s μέχρι και 8Mb/s, ενώ για τους ιδιώτες οι ταχύτητες των πακέτων x-DSL θα είναι από 64Kb/s μέχρι και 512Kb/s. Πρόκειται για πάρα πολύ υψηλές ταχύτητες, που έως σήμερα ελάχιστοι χρήστες τηλεπικοινωνιακών υπηρεσιών είχαν τη δυνατότητα να απολαμβάνουν. Η Vivodi Telecom έχει ήδη ολοκληρώσει το πρώτο στάδιο υλοποίησης της τεχνολογίας x-DSL και οι πιλοτικές εφαρμογές της στέφθηκαν με απόλυτη επιτυχία. Η τεχνολογία x-DSL είναι άμεσα διαθέσιμη στους συνδρομητές της Vivodi Telecom σε ορισμένες περιοχές της Αττικής και πολύ σύντομα θα διατίθεται σε ολόκληρη την Ελλάδα με την ολοκλήρωση της διασύνδεσης του δικτύου της εταιρείας με το υπάρχον δίκτυο του ΟΤΕ σε 75 σημεία πανελλαδικά. Οι ενδιαφερόμενοι για τις υπηρεσίες x-DSL της Vivodi Telecom μπορούν να ενημερώνονται για τη διάθεση των υπηρεσιών αυτών στην περιοχή τους μέσα από την ηλεκτρονική σελίδα της εταιρείας, www.vivodi.gr. Πληκτρολογώντας τον κωδικό τηλεφώνου της περιοχής τους σε αντίστοιχο πεδίο, οι ενδιαφερόμενοι έχουν άμεση απάντηση για το αν μπορούν να έχουν τώρα υπηρεσίες x-DSL ή για το πότε αυτές οι υπηρεσίες θα διατίθενται στην περιοχή τους."

Πρακτικά, βέβαια, η λέξη "άμεσα" στο ελληνικό λεξιλόγιο έχει, ως γνωστόν, αρκετά... ευρεία έννοια, τα πράγματα, ωστόσο, δείχνουν να έχουν πάρει το δρόμο τους, οπότε οι όποιες καθυστερήσεις σημειωθούν από δω και πέρα σίγουρα δεν θα είναι μεγάλες. Πάντως, μία συνολική άποψη για τα πακέτα ADSL που θα έχουν διαμορφωθεί, έστω σε πρώτη φάση, στην ελληνική αγορά δεν θα πρέπει να περιμένουμε να έχουμε πριν από τον Μάιο. Η Hellas On-Line μιλά για "όχι νωρίτερα από το καλοκαίρι του 2002", λίγο αργότερα δηλαδή από τους υπόλοιπους. Δεν πρέπει, άλλωστε, να ξεχνάμε ότι στη χώρα μας δεν έχουν ακόμα θεσμοθετηθεί πλήρως οι κανόνες για τη μοιρασιά της πίτας του local loop, του τοπικού δηλαδή τηλεφωνικού δικτύου, μετά την απελευθέρωση της αγοράς από το μονοπώλιο του ΟΤΕ, με συνέπεια όχι μόνο να μη γνωρίζουν οι ενδιαφερόμενοι τους ακριβείς όρους του παιχνιδιού, αλλά να απειλείται και η χώρα μας με κυρώσεις από την Ευρωπαϊκή Ενωση στην περίπτωση που το πρόβλημα δεν έχει λυθεί το αργότερο έως τον Μάρτιο. Συχνά θα συναντήσετε, εάν διαβάζετε ξένο Τύπο ή παρακολουθείτε τις εξελίξεις μέσα από αγγλόφωνα sites στο Internet, τη φράση "local loop unbundling", η οποία στα ελληνικά μεταφράζεται σε "αδεσμοποίητη πρόσβαση στον τοπικό βρόχο" και, σύμφωνα με την Εθνική Επιτροπή Τηλεπικοινωνιών και Ταχυδρομείων (ΕΕΤΤ) της χώρας μας, ερμηνεύεται για την ακρίβεια ως "η δυνατότητα των νόμιμα δικαιούχων τηλεπικοινωνιακών επιχειρήσεων να χρησιμοποιούν τον τοπικό βρόχο του Κοινοποιημένου Φορέα Εκμετάλλευσης (ΚΦΕ) - Σ.Σ.: Ο ΟΤΕ είναι ετούτος - για την παροχή τηλεπικοινωνιακών υπηρεσιών στον πελάτη". Το σπάσιμο αυτών ακριβώς των... δεσμών είναι, λοιπόν, το ζητούμενο, για να επέλθει η πλήρης απελευθέρωση της αγοράς και, βέβαια, για να δούμε γρηγορότερες εξελίξεις και ανταγωνισμό σε όλα τα επίπεδα, προς όφελος των τελικών καταναλωτών (ε, ψιτ! εμείς είμαστε αυτοί), που θα απολαμβάνουν ποιοτικότερες υπηρεσίες σε χαμηλότερες τιμές.



Στο site της ΕΕΤΤ θα βρείτε πολλά στοιχεία που αφορούν στο νομικό καθεστώς για την ADSL στην Ελλάδα, καθώς και άλλα ενδιαφέροντα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Ολα δείχνουν πως το broadband Internet βρίσκεται προ των πυλών στη χώρα μας. Το πιλοτικό πρόγραμμα του ΟΤΕ ολοκληρώθηκε, της Vivodi το ίδιο, ενώ τα κέντρα διακλάδωσης των τηλεφωνικών εταιρειών (τα περιβόητα DSLAM -DSL Access Multiplexers) έχουν ήδη εγκατασταθεί σε πολλά σημεία των μεγαλύτερων ελληνικών πόλεων (ο ΟΤΕ στοχεύει να καλύψει ολόκληρη την Ελλάδα στη δεύτερη φάση του DSL προγράμματός του, η οποία υπολογίζεται να ξεκινήσει το καλοκαίρι του 2002). Αν και είναι ακόμα νωρίς για να πετάξουμε από τη χαρά μας, ωστόσο δικαιούμαστε να είμαστε αισιόδοξοι. Γρήγορο, φθηνό και διαρκές Internet στα ελληνικά σπίτια δεν βλέπεις κάθε μέρα στον ύπνο σου, οπότε αντιλαμβάνεστε τι σημαίνει να σου υπόσχονται κάποιοι ότι θα το δεις και ξύπνιος...

PC

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ADSL ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η τεχνολογία ADSL (Assymetric Digital Subscriber Line - Ασύμμετρη Ψηφιακή Συνδρομητική Γραμμή) αποτελεί μία από τις κατηγορίες DSL σύνδεσης που διατίθενται σήμερα για γρήγορη σύνδεση στο Internet. Πρόκειται για πλήρως ψηφιακή τεχνολογία, η οποία μάλιστα υλοποιείται στο ήδη υπάρχον χάλκινο δίκτυο με την προσθήκη ενός DSL modem και ενός διαχωριστή σήματος (splitter) ή ενός παθητικού φίλτρου στο χώρο του χρήστη και μίας συσκευής διακλάδωσης της Ψηφιακής Συνδρομητικής Γραμμής (DSLAM) στο τηλεφωνικό κέντρο όπου ανήκει ο χρήστης. Αν το DSLAM δεν υπάρχει στο κέντρο του χρήστη, δεν υπάρχει και η δυνατότητα DSL σύνδεσής του. Η ADSL, που είναι η version εκείνη της DSL, η οποία αναμένεται να χρησιμοποιηθεί ευρέως στη χώρα μας, αποκαλείται ασύμμετρη επειδή επιτρέπει μεγαλύτερο downstream (μεταφορά δεδομένων προς το χρήστη) απ' ό,τι upstream (μεταφορά δεδομένων από το χρήστη προς το Internet). Συγκεκριμένα, η ADSL επιτρέπει ταχύτητες μέχρι 8Mbps στο downstream και 640Kbps στο upstream, ωστόσο, για να επιτευχθούν οι maximum ταχύτητες, θα πρέπει ο υπολογιστής του χρήστη να βρίσκεται κοντά στο τηλεφωνικό κέντρο, αφού η απόσταση από το DSLAM παίζει μεγάλο ρόλο στις DSL συνδέσεις (το σήμα εξασθενεί ανάλογα με το μήκος του καλωδίου) και πρακτικά δεν μπορεί να ξεπερνά τα 5 χιλιόμετρα. ADSL μπορεί να εγκατασταθεί τόσο σε συνδρομητές που έχουν απλή τηλεφωνική γραμμή (PSTN) όσο και σε συνδρομητές ISDN. Η σύνδεση θα γίνεται μέσω των Internet providers και θα είναι διαρκής (ο υπολογιστής θα βρίσκεται μόνιμα συνδεδεμένος στο Internet χωρίς χρονοχρέωση). Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι υπάρχει ξεχωριστή dedicated σύνδεση κάθε συνδρομητή με το DSLAM του κέντρου του, οπότε οι ταχύτητες πρόσβασης στο Internet δεν εξαρτώνται από την προσθήκη νέων χρηστών, παρά μόνο αν υπάρξει υπερφόρτωση σε ολόκληρο το DSLAM, οπότε χτυπά το "καμπανάκι" στον provider για αναβάθμιση της γραμμής του ή για αύξηση του bandwidth που κατευθύνεται προς το συγκεκριμένο DSLAM...





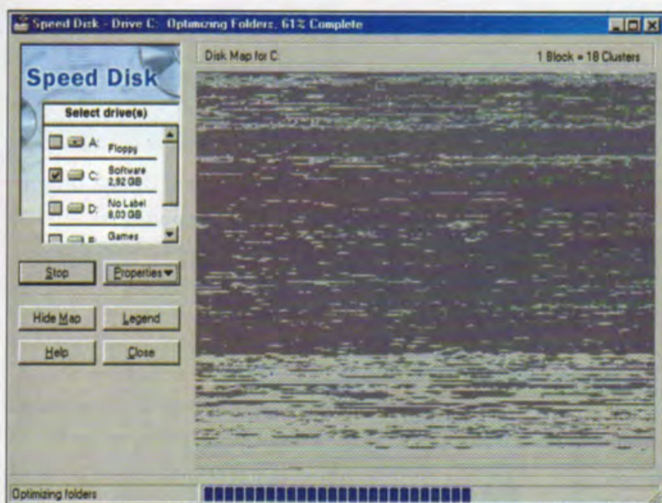
NORTON 2002

Special αφιέρωμα στη νέα σειρά προϊόντων για την πλήρη προστασία του υπολογιστή σας

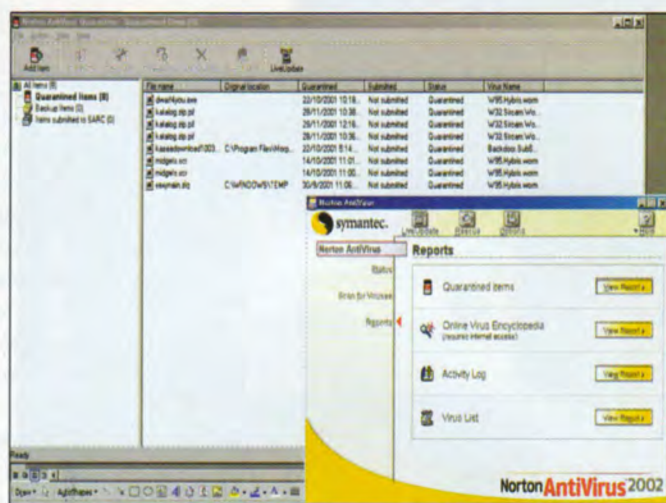
Το 2002 κατέφθασε και η εταιρεία Symantec κυκλοφόρησε τη νέα σειρά προϊόντων της, με το γνωστό σε όλους πρόθεμα Norton 2002, για να καλύψει τις ανάγκες όλων των χρηστών. Antivirus, firewall, backup, προστασία και διόρθωση λαθών στο σύστημα... θα φροντίσουν να καλύψουν τα προϊόντα της Symantec. Σε αυτό το ειδικό αφιέρωμα θα παρουσιάσουμε και θα αναλύσουμε τις δυνατότητες αυτών των νέων προγραμμάτων Norton στη φρεσκότατη έκδοση 2002!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
duMmWiaM@Otenet.gr

Η σειρά προγραμμάτων Norton είναι η διασημότερη στην παγκόσμια αγορά, ως λογισμικό το οποίο προφυλάσσει, προστατεύει, επιδιορθώνει και βελτιώνει τις επιδόσεις των υπολογιστών. Αισίως βρισκόμαστε στη νέα έκδοση 2002 όλων των προγραμμάτων, η οποία κυκλοφορεί στην αγορά τους τελευταίους 2 μήνες. Με το Νόρτονα (όπως συνηθίζω να αποκαλώ χαριτολογώντας τα προγράμματα Norton) γνωρίστηκα τον Δεκέμβριο του 1999, με την έκδοση που μόλις είχε κυκλοφορήσει τότε, την 2000. Τότε ξεκίνησα να εξοπλίζω τον υπολογιστή μου με την αρμάδα Norton Utilities 2000 και εν



Αυτή είναι η εικόνα ενός fragmented σκληρού δίσκου. Τα (άσπρα) κενά που βλέπουμε ανάμεσα στις (γκρίζες) πληροφορίες καθυστερούν την ανάγνωσή τους και το σύστημα δουλεύει πιο αργά. Γι' αυτό χρησιμοποιήστε το Speed Disk και ξενοιάστε.



Εδώ βλέπουμε μία λίστα με ύποπτα αρχεία που βρήκε το Norton Antivirus 2002 και τα έβαλε σε Quarantine. Προφανώς, τα περισσότερα θα είναι ιοί, τους οποίους αν είχα "τσιμπήσει", θα είχα κάνει αντίστοιχο αριθμό formats στο σκληρό δίσκο μου!

συνεχεία με το Antivirus. Το επόμενο έτος μεταπήδησα στην έκδοση 2001 όλης της σειράς προγραμμάτων Norton και τώρα έφτασε η στιγμή για τη νέα αναβάθμιση στην έκδοση 2002. Το θετικό με όλες τις εκδόσεις των προγραμμάτων Norton είναι ότι διαθέτουν σύστημα Live Update, δηλαδή μπορείτε να τα ενημερώσετε (με patches) αφού συνδεθείτε στο Internet και τρέξετε το αντίστοιχο πρόγραμμα. Ετσι, προκύπτει το ερώτημα γιατί να μην κρατήσετε την έκδοση 2001 των προγραμμάτων Norton και να την ενημερώνετε συνέχεια με live update από το να αγοράσετε την έκδοση 2002. Πόσες παραπάνω βελτιώσεις προσφέρει η έκδοση 2002 ώστε να δικαιολογεί το πρόσθετο κόστος;

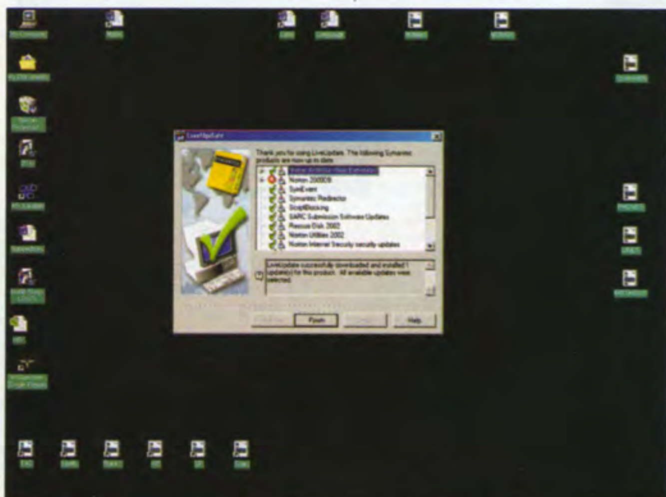
Δυστυχώς, δεν πρόκειται για ένα ερώτημα που μπορεί να απαντηθεί τόσο εύκολα... Υπάρχουν πολλοί παράγοντες που πρέπει να λάβουμε υπόψη. Αρχικά, να ξεκαθαρίσω ότι διαφοροποιήσεις/βελτιώσεις στα περισσότερα προγράμματα της σειράς Norton 2002 είναι ελάχιστες (για να μην πω μηδαμινές) εν συγκρίσει με την έκδοση 2001. Ομως, πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι από την κυκλοφορία των Norton 2001, η κατάσταση στο χώρο των υπολογιστών έχει αλλάξει άρδην. Οι επεξεργαστές έχουν σχεδόν διπλασιαστεί στα MHz (τα 2GHz έφτασαν ήδη), οι μνήμες (RAM) ξεπερνούν τα 512MB, οι σκληροί δίσκοι έχουν γίνει ασύλληπτα μεγάλοι (100Giga και βάλε). Μακάρι, όμως, να ήταν μόνο αυτές οι αλλαγές στο χώρο των υπολογιστών... Νέα λειτουργικά συστήματα (Windows XP, Windows Me και βελτιωμένη έκδοση Windows 2000 με τα 2 Service Packs), νέα πιο βαρβάτα προγράμματα, πληθώρα από καινούριους ιούς, Trojans, Worms και τα συναφή έχουν κάνει την εμφάνισή τους. Μέσα σε έναν χρόνο, λοιπόν, έχει διαφοροποιηθεί τρομερά ο χώρος από την πλευρά τόσο του software όσο και του hardware.

Εκ πρώτης όψεως δεν μπορούμε να βρούμε ρηξικέλευθες αλλαγές στο λογισμικό της έκδοσης 2002, όμως, το εύρος των υποστηριζόμενων λειτουργικών συστημάτων και δυνατοτήτων τους έχει αυξηθεί σημαντικά. Για να μη σας μπερδέψω περισσότερο θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα. Υποθέτουμε ότι έχετε έναν υπολογιστή με την ακόλουθη σύνθεση: 600MHz CPU (AMD ή Intel), 128MB RAM στα 133MHz, 10Giga σκληρό και Windows 98 second edition. Ενα τέτοιο σύστημα τα Norton 2001 το υπερκαλύπτουν με τις δυνατότητές τους. Ομως, εάν εγκαταστήσετε τα Norton 2001 σε ένα σύστημα με τη σύνθεση: 1,7GHz επεξεργαστή, 512MB μνήμη στα 266MHz, 60Giga σκληρό και Windows XP, τότε το πρόγραμμα δεν θα μπορεί να αποδώσει εξίσου καλά όπως θα απέδιδε η έκδοση 2002. Επειτα από τα προαναφερόμενα καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι η έκδοση 2002 των Norton δεν προσφέρει αξιόλογες προσθήκες, εντούτοις μπορεί να εκμεταλλευτεί καλύτερα τις νέες ταχύτητες, είναι συμβατή με αυτές, υποστηρίζει τα νέα λειτουργικά συστήματα και, τέλος, είναι πιο αξιόπιστη.

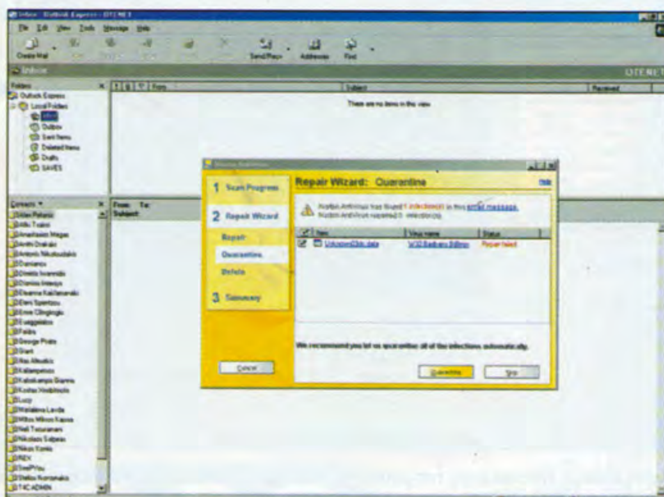
Εμείς, ως αξιόπιστο περιοδικό του χώρου, σας δείξαμε το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσετε εάν θα κάνετε, τελικά, την επένδυση σε κάποιο από τα προγράμματα Norton 2002. Η τελική επιλογή είναι δική σας, διότι περί επενδύσεως πρόκειται. Επενδύετε στην καλή και ομαλή λειτουργία του υπολογιστή σας. Σε περίπτωση που δεν έχετε κανένα από τα προϊόντα-προγράμματα της σειράς Norton, τότε επιβάλλεται να τα αγοράσετε! Διαβάστε προσεκτικά τις δυνατότητες και τις λειτουργίες κάθε προγράμματος, συνδυάστε τες με τις ανάγκες σας και επενδύστε με κλειστά τα μάτια. Αν και θα παρουσιάσω όλα τα προγράμματα αναλυτικά, θα κάνω μια επιγραμματική αναφορά σε αυτά. Εχουμε και λέμε: Norton Antivirus 2002, Norton Personal Firewall 2002, Norton Ghost 2002, Norton CleanSweep 2002 και Norton Utilities 2002. Αυτές είναι οι βασικές εκδόσεις. Παράλληλα, υπάρχουν δύο πακέτα τα οποία περιέχουν πολλά από τα ανωτέρω προγράμματα μαζί. Το πρώτο πακέτο είναι το **Norton SystemWorks 2002**, που περιλαμβάνει τα προγράμματα: **Antivirus 2002, Ghost 2002, CleanSweep 2002** και **Utilities 2002**, και το δεύτερο είναι το **Norton Internet Security 2002**, το οποίο περιλαμβάνει τα: **Antivirus 2002, Personal Firewall 2002, Privacy Control** και **Parental Control**. Δεν θα γίνει παρουσίαση των δύο πακέτων, γιατί αυτά αποτελούν συνδυασμό των πέντε επιμέρους προγραμμάτων που θα δούμε εν συνεχεία.

Η έκδοση 2002 των Norton δεν προσφέρει αξιόλογες προσθήκες, εντούτοις μπορεί να εκμεταλλευτεί καλύτερα τις νέες ταχύτητες, είναι συμβατή με αυτές, υποστηρίζει τα νέα λειτουργικά συστήματα και, τέλος, είναι πιο αξιόπιστη.

NORTON 2002



Η χρήση του Live Update είναι απαραίτητη για όλα τα προγράμματα Norton, όλων των εκδόσεων. Μη διστάσετε να τη χρησιμοποιήσετε ακόμα και αν χρειαστεί να κατεβάσετε πολλά Mega Byte.



Η εικόνα αυτή εμφανίστηκε τη μέρα που έγραφα το παρόν άρθρο. Κάποιος μου έστειλε μολυσμένο e-mail και το Norton Antivirus 2002 με έσωσε!



NORTON ANTIVIRUS 2002

Οπως σε κάθε σπίτι πρέπει να υπάρχει ένα φαρμακείο, έτσι και σε κάθε υπολογιστή πρέπει να υπάρχει ένα Antivirus πρόγραμμα. Τα τελευταία χρόνια, λόγω της συνεχώς αυξανόμενης χρήσης του Internet και της μεταφοράς αρχείων, η παρουσία ενός τέτοιου προγράμματος κρίνεται ολοένα πιο απαραίτητη. Παλαιότερα τα Antiviruses προγράμματα τα τρέχαμε προληπτικά πριν να γράψουμε ένα αρχείο στο σκληρό δίσκο μας ή αφού είχαμε κολλήσει κάποιον ιό. Σήμερα, όμως, τα δεδομένα έχουν αλλάξει. Η μεγαλύτερη βάση δίνεται στην πρόληψη! Ο τεράστιος όγκος των πληροφοριών που δεχόμαστε αλλά και στέλνουμε μας κάνουν πιο ευάλωτους σε ιούς, οπότε το Antivirus επιβάλλεται να είναι ενεργό και να τρέχει συνέχεια στον υπολογιστή, προστατεύοντάς τον από μολυσμένα e-mails, αρχεία που γίνονται download από το Internet και άλλα. Από τη στιγμή που θα φορτώσει ο υπολογιστής, πρέπει να είναι φορτωμένο στη μνήμη και το Antivirus, διότι ο κίνδυνος καραδοκεί. Εάν παρ' όλα αυτά κολλήσουμε ιό, το πρόγραμμα Antivirus θα κάνει ό,τι καλύτερο μπορεί για να "θεραπεύσει" τον υπολογιστή, χωρίς να είναι σίγουρο ότι θα τα καταφέρει... Οπότε η μοναδική λύση που απομένει είναι το format!

Το Norton Antivirus 2002 παρέχει πλήρη προστασία στον υπολογιστή σας, ελέγχει για ιούς και ύποπτα προγραμματάκια όλα τα e-mails που παίρνετε αλλά και αυτά που στέλνετε (για να μην κολλήσετε κανέναν άλλο χρήστη), όλα τα sites τα οποία επισκέπτεστε και, φυσικά, ό,τι εγκαθιστάτε στο σκληρό δίσκο σας. Για να έχετε εγγυημένη ασφάλεια, πρέπει να χρησιμοποιείτε σχεδόν κάθε 15 μέρες την επιλογή Live Update για να ενημερώνετε το Antivirus με πληροφορίες από νέους ιούς που έχουν κυκλοφορήσει πρόσφατα. Οσοι την έχετε "πάθει" μία ή και παραπάνω φορές από ιό και δεν θέλετε να έχετε ανάλογους μπελάδες στο μέλλον, τότε πρέπει να αποκτήσετε το Norton Antivirus 2002.

Οι απαιτήσεις που έχει το πρόγραμμα είναι οι ακόλουθες: *50MB χώρο στο σκληρό δίσκο, CD-ROM ή DVD, Internet Explorer 4 ή καλύτερο, 32-128MB RAM (ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα) και Pentium στα 150MHz ή ταχύτερο.* Το πρόγραμμα συνεργάζεται άψογα με τα πιο διάσημα προγράμματα e-mail (Outlook, Eudora) και όλους τους browsers για μεγαλύτερη ασφάλεια. Η ύπαρξη σύνδεσης στο Internet είναι προαιρετική, αλλά άκρως απαραίτητη για να είναι ενημερωμένο το πρόγραμμα για τους τελευταίους ιούς.



NORTON CLEANSWEEP 2002

Εάν βαρεθήκατε να έχετε έναν σκληρό δίσκο γεμάτο άχρηστες πληροφορίες από τις ιστοσελίδες που επισκέπτεστε, τότε ήρθε ο καιρός να αποκτήσετε το CleanSweep. Με τη χρήση του προγράμματος αυτού και κάνοντας μερικά κλικ μπορείτε να καθαρίσετε από το σκληρό δίσκο σας όλες τις άχρηστες πληροφορίες, όπως γραφικά, κουμπιά, Active X Control, κείμενα, banners και ό,τι αποθηκεύεται σε temporary directory καθώς κάνετε surfing στο Διαδίκτυο. Οσο περισσότερο χρησιμοποιείτε το Διαδίκτυο τόσο μεγαλώνει ο όγκος των πληροφοριών τέτοιας (άχρηστης) φύσεως και όσο συσσωρεύονται αυτά τα αρχεία τόσο μικραίνει ο ελεύθερος διαθέσιμος χώρος στο σκληρό δίσκο σας. Παράλληλα, όμως, και για τη δική σας προστασία, με το λογισμικό Safety Sweep, που συμπεριλαμβάνεται στο όλο πρόγραμμα, δεν διαγράφονται σημαντικά προγράμματα και γίνεται backup όλων των αρχείων προτού σβηστούν. Επίσης, το πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο και πρακτικό στη χρήση, χωρίς να απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις από το χρήστη. Υποστηρίζει πλήρως Windows 98/2000, ME και XP! Οι απαιτήσεις του είναι ανάλογες με το λειτουργικό σύστημα που θα έχει ο υπολογιστής. Το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να το αγοράσετε μόνο του ή να το βρείτε στο πακέτο Norton Systemworks 2002 μαζί με τα: Norton Ghost 2002, Norton Utilities 2002 και Norton Antivirus 2002. Οι απαιτήσεις του είναι ανάλογες με το λογισμικό που χρησιμοποιείτε. *RAM: 128MB (Windows XP), 64MB (Windows 2000), 32MB (Windows 98/ME/NT), CPU: Pentium 233MHz (Windows XP), Pentium 133MHz (Windows 98/ME/2000 NT), χώρος στο σκληρό δίσκο: 20MB (Windows XP), 22MB (Windows NT), 18MB (Windows 98/ME/2000) και DVD ή CD-ROM.*



NORTON PERSONAL FIREWALL 2002

Ενα πρόγραμμα απαραίτητο για όσους χρησιμοποιούν το Internet επί καθημερινής βάσεως. Προστατεύει τον υπολογιστή σας εύκολα και χωρίς κόπο. Αποτρέπει hackers από το να εισβάλλουν στο σύστημά σας,

παρακολουθεί και αποτρέπει (εάν εσείς το επιλέξετε) τα cookies που σας στέλνουν οι ιστοσελίδες και, τέλος, ελέγχει όλα τα Active X Controls και Java Applets που γίνονται στις ιστοσελίδες που επισκέπτεστε. Γενικά, κάθε πρόγραμμα Firewall είναι πολύ χρήσιμο στους υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι στο Internet, αλλά το συγκεκριμένο πρόγραμμα αποτελεί την αιχμή του δόρατος. Προγραμματάκια όπως το Zone Alarm (ας μου επιτραπεί η έκφραση) δεν πιάνουν μία μπροστά σε αυτό το Φόρτ Νοξ του Internet.

Από τη στιγμή που θα εγκατασταθεί το πρόγραμμα στο σκληρό δίσκο σας, κάθε φορά που μπαίνετε στο Internet το Personal Firewall είναι ενεργό και δεν έχετε να φοβάστε τίποτα. Κάθε φορά που ένα πρόγραμμα στέλνει ή λαμβάνει πληροφορίες από το Internet, ένα παραθυράκι θα εμφανίζεται, απ' όπου θα επιλέγετε εάν και κατά πόσο θα δώσετε πρόσβαση σε αυτό το πρόγραμμα να ανταλλάξει πληροφορίες. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείτε μία λίστα με τα προγράμματα που επιτρέπετε να χρησιμοποιούν τη σύνδεση του Internet και όταν ένα νέο πρόγραμμα προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει τη σύνδεσή σας, το Norton Personal Firewall το μπλοκάρει μέχρι εσείς να του δώσετε την άδεια. Υπάρχουν πάρα πολλές επιλογές, τις οποίες μπορείτε να ρυθμίσετε ανάλογα με το επίπεδο ασφάλειας που θέλετε να έχετε στον υπολογιστή σας. Μπορεί στην αρχή να μοιάζει χαοτικά δύσκολη η χρήση του Norton Personal Firewall 2002, στην πραγματικότητα όμως είναι πάρα πολύ απλή. Οι απαιτήσεις του προγράμματος διαφέρουν ανάλογα με το λειτουργικό σύστημα με το οποίο τρέχει ο υπολογιστής.

CPU: Pentium II 300MHz (Windows XP), Pentium 150MHz (Windows NT/2000/98/ME), RAM: 64MB (Windows XP), 48MB (Windows NT/2000), 32MB (Windows 98/ME), 20MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο και CD-ROM ή DVD.



NORTON GHOST 2002

Η βασική λειτουργία του Ghost είναι να δημιουργεί ένα ακριβές αντίγραφο του σκληρού δίσκου σας σε συμπιεσμένη μορφή, ούτως ώστε αν κάτι πάει στραβά να μπορείτε να επαναφέρετε τα αρχεία του σκληρού σας γρήγορα και εύκολα. Αποτελεί ένα από τα πιο γνωστά εργαλεία για backup. Σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε backup όλο το σκληρό δίσκο ή τμήματα αυτού (directories) που εσείς επιλέγετε. Επίσης, παρέχει τη δυνατότητα άμεσης εγγραφής του αρχείου backup (γνωστό και ως image) στα περισσότερα CD Recorders και έτσι έχετε ένα σίγουρο backup του σκληρού δίσκου σας, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και σε υπολογιστή άλλου χρήστη. Ακόμα μία σημαντική δυνατότητα είναι ότι σας επιτρέπει να κάνετε images από PC σε PC εάν αυτά είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους! Επιπλέον, υπάρχουν δυνατότητες για προστασία του image αρχείου με κωδικό για την ασφάλεια των δεδομένων σας, ενώ το πρόγραμμα είναι πλήρως συμβατό με τις δυνατότητες των Windows XP. Μπορείτε να το αγοράσετε μόνο του ή ως τμήμα το πακέτου Norton SystemWorks 2002, μαζί με τα: Norton CleanSweep 2002, Norton Utilities 2002 και Norton Antivirus 2002. Οι απαιτήσεις του είναι ίδιες για όλα τα λειτουργικά συστήματα: *8MB RAM, συνιστώμενη 16 για NT, 80486 (!) ή ταχύτερος επεξεργαστής, 5MB χώρο στο σκληρό δίσκο, CD-ROM ή DVD και προαιρετικά CD-R για την εκμετάλλευση όλων των δυνατοτήτων του προγράμματος.*



NORTON UTILITIES 2002

Αφήσαμε τελευταία για να σας παρουσιάσουμε τη λίστα με τα προγράμματα Norton 2002. Τα Norton Utilities ανέκαθεν ήταν το πιο διάσημο πρόγραμμα της σειράς Norton. Από τον τίτλο και μόνο του προγράμματος (Utilities) γίνεται αντιληπτό ότι δεν είναι ένα ενιαίο πρόγραμμα, αλλά αποτελεί ένα σετ προγραμμάτων. Συγκεκριμένα, περιέχει τα εξής δεκατέσσερα (!) βασικά προγράμματα: Image, Disk Doctor, File Compare, Optimization Wizard, Registry Editor, Registry Tracker, System Check, System Doctor, WinDoctor, Rescue Disk, System Information, Speed Disk, UnErase Wizard και Wipe Info. Επιπρόσθετα, για την καλύτερη χρήση και κατανόηση όλων των προγραμμάτων, υπάρχει το Βοηθητικό πρόγραμμα Norton Utilities Integrator μέσω του οποίου μπορείτε να τρέξετε και τα δεκατέσσερα προαναφερθέντα προγράμματα, χρησιμοποιώντας εύχρηστα μενού και αναλυτικές οδηγίες χρήσης (σας παίρνει από το χεράκι, δηλαδή, και σας δείχνει όλα τα κόλπα).

Από τα πιο χρήσιμα προγράμματα του πακέτου είναι το Speed Disk, το οποίο κάνει defragment (ανασυγκρότηση) στο σκληρό δίσκο. Εδώ να σημειώσω ότι το Speed Disk των Norton Utilities είναι πολλάκις καλύτερο από το αντίστοιχο πρόγραμμα Disc Cleanup που βρίσκεται ενσωματωμένο στα Windows. Κάνοντας defragment του σκληρού δίσκου περίπου κάθε εβδομάδα, εξασφαλίζετε την ομαλή και ταχύτερη δυνατή προσπέλαση των αρχείων σας (που βρίσκονται στο σκληρό δίσκο) από το σύστημα. Επίσης, με το πρόγραμμα Optimization Wizard μπορείτε να εξασφαλίσετε την ταχύτερη λειτουργία του συστήματός σας, το οποίο βελτιώνει τη συνεργασία software και hardware, διαχείριση μνήμης και ποσοστό χρήσης επεξεργαστή (CPU Persentage Usage).

Image
LiveUpdate
Norton Disk Doctor
Norton File Compare
Norton Optimization Wizard
Norton Registry Editor
Norton Registry Tracker
Norton System Check
Norton System Doctor
Norton Utilities Help
Norton Utilities Integrator
Norton WinDoctor
Product Service and Support
Rescue Disk
Speed Disk
System Information
UnErase Wizard
Wipe Info

Το σετ προγραμμάτων που περιλαμβάνεται στο περήφανο στολίδι της Symantec Norton Utilities 2002.

Εξίσου αξιόλογο είναι και το πρόγραμμα Norton WinDoctor, το οποίο εξετάζει ολόκληρο τον υπολογιστή για λάθη στο λογισμικό. Ελέγχει και επιδιορθώνει σφάλματα από τη Registry μέχρι τα Shortcuts και αρχεία στους σκληρούς δίσκους. Και αυτό το πρόγραμμα είναι καλό να το χρησιμοποιείτε συχνά. Προς Θεού, μη θεωρήσετε ότι τα άλλα προγράμματα που δεν ανέφερα εκτενέστερα, είναι "άχρηστα", απλώς δεν επαρκεί ο χώρος για να τα παρουσιάσω ένα ένα. Τα Norton Utilities πρέπει να βρίσκονται σε κάθε υπολογιστή, είτε τον χρειάζεστε για να παίζετε παιχνίδια είτε γιατί τον χρησιμοποιείτε για εργασία. Οι απαιτήσεις διαφέρουν ανάλογα με το λειτουργικό πρόγραμμα που έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας.

CPU: Pentium 233MHz (Windows XP), Pentium 133MHz (Windows NT/2000/98/ME), RAM: 64MB (Windows XP), 32 Windows(r) XP Home Edition/Professional (Windows NT/2000/98/ME), 50MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, CD-ROM ή DVD.

PC

WAR games

Ιστορία, πόλεμος και... παιχνίδια!

Εχω λάβει μέρος σε όλες τις γνωστές και άγνωστες μάχες της παγκόσμιας ιστορίας. Είμαι η αρχή και το τέλος κάθε πολέμου. Οι απώλειες δεν με ενδιαφέρουν. Το μόνο που με νοιάζει είναι η νίκη. Εχω αφαιρέσει αμέτρητες ανθρώπινες ζωές, έχω χάσει ακόμα και τη δική μου... αλλά ξαναγεννιέμαι, επιστρέφω και κατακτώ. Είμαι η ψυχή, το μυαλό και η δύναμη κάθε στρατού. Καμία υπερδύναμη δεν μπορεί να μου αντιπαραταχθεί. Ξαναγράφω την ιστορία όπως θέλω Εγώ! Οχι, δεν είμαι Θεός ή Διάβολος. Είμαι απλώς ένας φανατικός war gamer!

του Θανάση Αγγέλου

Καλώς ήρθατε στον κόσμο των war games. Για να γίνω πιο ακριβής, των πολεμικών παιχνιδιών που το σενάριό τους είναι βασισμένο στην ανθρώπινη, αιματοβαμμένη ιστορία. Δεν θα πολεμήσουμε εξωγήινους ούτε θα βρεθούμε στα πεδία μάχης του Γ' Παγκοσμίου Πολέμου. Θα κάνουμε μία αναδρομή στα παιχνίδια που το story τους αποτυπώνει αληθινά γεγονότα. Κάποια από αυτά αποτελούν ακριβείς εξομοιωτές των μαχών, των ημερομηνιών και των γεγονότων. Κάποια άλλα μας μπερδεύουν λίγο ιστορικά, χωρίς όμως να χάνουν τη ρεαλιστική βάση τους. Οι πολεμικοί τίτλοι είναι τόσο πολλοί (γύρω στους 250) και η επιλογή τους τόσο δύσκολη ώστε ίσως έχουμε αφήσει απέξω



ΑΡΧΗ - 16ος ΑΙΩΝΑΣ

Εχουμε "χωρέσει" πολλά χρόνια σε μία μόνο κατηγορία, καθώς τα αξιόλογα πολεμικά παιχνίδια που αναφέρονται σε αυτήν τη μεγάλη αλλά "σκοτεινή" περίοδο είναι λίγα και όχι τόσο ακριβή. Βλέπετε, η ιστορία δεν μπορεί να μας δώσει πολλές λεπτομέρειες για εκείνη την εποχή, αλλά ούτε και ένα παιχνίδι μπορεί να "σταθεί" σε μία μόνο μικρή περίοδο. Τα πράγματα εδώ, όπως καταλαβαίνετε, είναι λίγο θολά. Καλύπτονται εκατοντάδες έτη μέσα σε λίγα λεπτά gameplay, χωρίς ιδιαίτερες ιστορικές λεπτομέρειες. Επίσης, σε αυτή την περίοδο ανήκουν κάποια παιχνίδια που δεν είναι και τόσο "καθαρόαιμα" πολεμικά (βλ. Age of Empires). Θα πρέπει να δουλέψουμε λίγο και στη σωστή διαχείριση κάποιων εξω-πολεμικών στοιχείων, έτσι ώστε να αποκτήσουμε δυνατούς στρατούς. Δεν ξεφεύγουμε, βέβαια, από το θέμα μας και από την όσο το δυνατόν ακριβέστερη αναδρομή στην ανθρώπινη ιστορία μέσω των games. Κλασικοί εκπρόσωποι εκείνης της εποχής είναι:

Age of Empires

Ολα ξεκίνησαν με αυτό το παιχνίδι. Ενα real time strategy, που σηματοδότησε τη μετάβαση από τα sci-fi και fantasy games στα ιστορικά παιχνίδια. Οι πολεμικοί και κλασικοί τίτλοι στρατηγικής, όπως το Civilization, πάντα βασίζονταν σε ιστορικά γεγονότα. Με την άφιξη, όμως, του Age of Empires (και Age of Kings) η ιστορία άρχισε να γίνεται ενδιαφέρουσα για τους gamers. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που καλύπτει τέσσερις ιστορικές περιόδους (από τη λίθινη εποχή έως και την εποχή του σιδήρου), ξεκινώντας από την αυγή του πολιτισμού και φτάνοντας περίπου μέχρι τις αρχές της πρώτης χιλιετίας, ακολουθώντας ουσιαστικά την ανάπτυξη των αρχαίων λαών. Μπορείτε να επιλέξετε μία από τις 12 κουλτούρες, από τους αρχαίους Κινέζους έως τους Ασσύριους, καθεμία από τις οποίες, με συγκεκριμένες δυνάμεις και αδυναμίες, βρίσκεται όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματικότητα. Δεν είναι ένα αμιγώς war game, καθώς πρέπει να φροντίσετε και για άλλα στοιχεία εκτός από τους στρατούς. Η δημιουργία μιας πόλης, η ανάπτυξη της τεχνολογίας και η παραγωγή πρώτων υλών είναι απαραίτητα για να "σταθεί" ο λαός που έχετε επιλέξει και να φτιάξετε έναν αξιόλογο στρατό. Περιέχει, όμως, περισσότερα στοιχεία compact και σίγουρα δεν ανήκει στα empire games χωρίς αίμα και δράση. Η απόλυτη κυριαρχία εξαρτάται μόνο από τη στρατιωτική υπεροχή σας, αλλά και αυτή θα εξαρτηθεί από κάποια άλλα μικρά στοιχεία που πρέπει να φροντίσετε. Οσο αναπτύσσετε τον πολιτισμό σας (πολλές φορές εις βάρος άλλων λαών) αποκτάτε τη δυνατότητα να παράγετε νέες, καλύτερες στρατιωτικές μονάδες. Στα αρχικά στάδια τα έτη περνάνε αρκετά γρήγορα (100 χρόνια είναι μερικά δευτερόλεπτα), όσο όμως φτάνετε στις εποχές του χαλκού και του σιδήρου η συχνότητα εναλλαγής μειώνεται. Δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι βασισμένο σε ακριβή ιστορικά γεγονότα, αλλά ούτε και να υποστηρίξουμε ότι οι δημιουργοί δεν μελέτησαν ιστορία πριν να φτιάξουν το παιχνίδι. Ισως το μόνο κακό είναι ότι, ενώ η AI (Artificial Intelligence) έχει επιθετικό χαρακτήρα, οι μονάδες σας δεν είναι και πολύ "λαμπρά μυαλά". Δεν πρόκειται να μετακινηθούν από το ένα σημείο στο άλλο χωρίς να χαθούν ή να κολλήσουν κάπου. Υπάρχουν επίσης κάποια στοιχεία που, δυστυχώς, χαλάνε τη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού, όπως οι ιερείς που "μαγεύουν" τους αντιπάλους και η ναυτική δύναμη που, αν αναπτυχθεί, είναι ικανή να κομματιάσει κάθε ανταγωνισμό. Αν το παιχνίδι δεν είχε, όμως, και αυτά τα ιστορικά "ψέματα", ίσως να έχανε τη λάμψη του.

Τοποθετήστε, λοιπόν, το λαό σας στην κορυφή του κόσμου και αφήστε τους ιστορικούς να ψάχνονται. Ενα "ιστορικό" παιχνίδι, απαραίτητο για τη συλλογή κάθε σοβαρού war game player.

Στο αφιέρωμα αυτό θα δούμε την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους και τη δίψα του για αίμα και κατακτήσεις, έτσι όπως την αποτυπώνουν τα πολεμικά παιχνίδια.

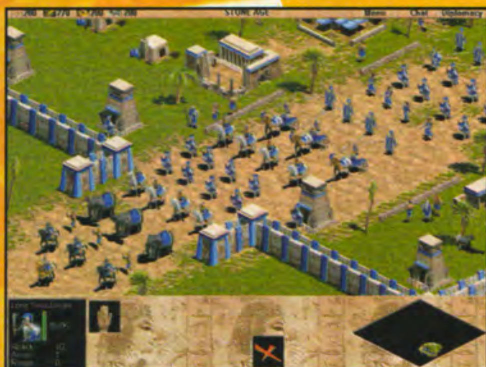
κάποιο αγαπημένο σας (αν και δεν νομίζω) game. Ξεχωρίσαμε τα πιο χαρακτηριστικά κάθε ιστορικής περιόδου, προσπαθώντας να καλύψουμε όσο το δυνατόν καλύτερα την πολεμική ιστορία, και τα κατηγοριοποιήσαμε ανάλογα με την εποχή στην οποία βασίζονται. Η αναδρομή ξεκινά από το σημείο όπου οι πρώτες κοινωνικές ομάδες άρχισαν να σφάζονται και καταλήγει στο σήμερα. Θα δούμε την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους και τη δίψα του για αίμα και κατακτήσεις, έτσι όπως την αποτυπώνουν τα πολεμικά παιχνίδια. Δεν ξεχωρίζουμε καλά ή κακά, απλώς τα πιο ρεαλιστικά και χαρακτηριστικά κάθε περιόδου.

Αυτό το άρθρο θα πρέπει να διδάσκεται στο μάθημα Ιστορίας από το δημοτικό μέχρι και το λύκειο! Ισως και στο πανεπιστήμιο!

Great Battles of Alexander

Δεν ήταν δυνατόν να μην υπάρχει κάποιο war game που να αφορά στο μεγάλο Ελληνα στρατηλάτη. Μεταφερόμαστε στα χρόνια του Μεγάλου Αλεξάνδρου και στην εξάπλωση της ελληνικής κουλτούρας σε σχεδόν ολόκληρη την Ασία. Πρόκειται για ένα παιχνίδι-εγχειρίδιο, που θα μας μάθει τι ήταν αυτό που έκανε την αρχαία τέχνη του πολέμου μοναδική και πώς ο Μέγας Αλέξανδρος άλλαξε τα πάντα. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε αποτελεσματικά συνδυασμούς στρατιωτικών τακτικών και να αποκτήσουμε τη χαρισματική αρχηγική ικανότητά του.





Ενα κλασικό screenshot του Age of Empires.



Τα γραφικά του Age of Kings αποτυπώνουν με μεγάλη ιστορική ακρίβεια τα κτίσματα της εποχής.



Για να νικηθούν υπεράριθμα στρατεύματα, όπως αυτά των Περσών, χρειάζεται κάτι παραπάνω από ικανότητα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που "συλλαμβάνει" τα αποτελέσματα της ηγεσίας ενός στρατού και τη μοναδικότητα των συνδυασμένων όπλων. Μην ξεχνάμε ότι θα πρέπει να διοικήσουμε την επαγγελματική στρατιωτική δύναμη που ο Αλέξανδρος κληρονόμησε από τον πατέρα του, Φίλιππο, δύο στρατηλάτες οι οποίοι ήταν οι "best of the best" της εποχής. Τα πεδία μάχης και οι στρατιές αποτυπώνονται με μεγάλη λεπτομέρεια, ενώ η ουσιώδης σχεδίαση του παιχνιδιού αναπαριστά πιστά τη δυναμική των αρχαίων συγκρούσεων. Τα στρατεύματα στο Great Battles of Alexander κινούνται σύμφωνα με τις τακτικές του μακεδονικού στρατού και θα χρειαστούν σοφούς χειρισμούς για να ξεδιπλώσουν τις πολεμικές αρετές τους. Απαιτείται μεγάλη ικανότητα για να καταφέρουμε έστω και τα μισά (ή και παραπάνω, πού ξέρετε;) από αυτά που κατάφερε ο Μακεδόνας βασιλιάς. Προσέξτε πώς θα παίξετε για να μην κάνετε τα κόκκαλά του να τρίζουν!

Great Battles of Ceasar

Αλλο ένα παιχνίδι βασισμένο σε μία από τις μεγαλύτερες στρατιωτικές προσωπικότητες. Βρισκόμαστε περίπου στο 50 π.Χ. και αναλαμβάνουμε τη διοίκηση της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας προτού γίνει μεγάλη. Απλώς θα πρέπει να καταφέρουμε ό,τι και ο Ιούλιος Καίσαρας, κάτι καθόλου εύκολο! Το παιχνίδι βασίζεται στις πρώτες μεγάλες μάχες των ρωμαϊκών λεγεώνων για την επέκταση της αυτοκρατορίας, καθώς και στον εμφύλιο πόλεμο που ανέδειξε τον Καίσαρα σε ηγέτη (πήρε την εξουσία με πραξικόπημα). Ολα αυτά, βέβαια, μέσα από τη δική του σκοπιά και με τα, πιστά αντιγραμμένα, μέσα της εποχής. Οπως και στα υπόλοιπα Great Battles series, η αναπαράσταση των συγκρούσεων είναι μοναδική. Το σενάριο περιέχει εννέα ιστορικές μάχες (δύο από τις οποίες τοποθετούνται χρονικά πριν από τη διακυβέρνηση του Καίσαρα, αλλά είναι πολύ σημαντικές για να μη συμπεριληφθούν). Οι λεγεώνες και εδώ ακολουθούν τις γνωστές τακτικές που έχουν αποτυπωθεί στην ιστορία. Χωρίς τη σωστή καθοδήγησή μας, όμως, δεν πρόκειται να φτάσουν ούτε μέχρι τη Σικελία. Ενα παιχνίδι για σωστούς στρατηγούς.

Age of Empires expansion pack: The Rise of Rome

Αυτό το expansion pack ήρθε έναν χρόνο μετά την κυκλοφορία του Age of Empires και χρησίμευσε ως συνδετική γέφυρα μεταξύ των Age I & II. Το Rise of Rome, ιστορικά, τοποθετείται κατά την περίοδο της κυριαρχίας των Ρωμαίων στη Δύση, στην αλλαγή της πρώτης χιλιετίας. Συνδέει τους δύο τίτλους, καθώς βρίσκεται ανάμεσα στα αρχαία χρόνια και τις αρχές του Μεσαίωνα. Το Rise of Rome, όσον αφορά στα χαρακτηριστικά του, δεν έχει σημαντικές αλλαγές από το original game. Αντιθέτως, έρχεται να καλύψει κάποιες "τρύπες" του. Περιέχει πέντε νέες μονάδες και τέσσερις καινούριους πολιτισμούς (μέσα σε αυτούς και οι "Μακεδόνες"), εκστρατείες και τεχνολογίες που θα μας μεταφέρουν αιώνες μπροστά από το προηγούμενο game.

Great Battles of Hannibal

Οπως και στα προηγούμενα δύο Great Battles, έτσι και εδώ έχουμε ένα game που λειτουργεί ως εκπαιδευτικό όχημα και μας προσφέρει, παράλληλα με την ψυχαγωγία, γνώσεις για εκείνη την εποχή. Μας βοηθά να καταλάβουμε ίσως περισσότερο από κάποιο βιβλίο ή ταινία τη σημασία και την πολυπλοκότητα των παλαιών μαχών. Θα αναλάβουμε να διοικήσουμε τα στρατεύματα του Αννίβα, του στρατηλάτη που λύγισε τη μεγάλη αυτοκρατορία και έφτασε λίγο έξω από τη Ρώμη. Ο Αννίβας διέθετε "όπλα" πρωτόγνωρα για τους άλλους λαούς (οι ελέφαντες ήταν τα αντίστοιχα τανκ της εποχής και αποδείχθηκαν μοναδικές πολεμικές μηχανές), τα οποία θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε σωστά για να σταθούμε στο παιχνίδι. Ο σχεδιασμός και η κίνηση (όπως σε όλη τη σειρά) είναι μοναδικά και το μόνο ψεγάδι (μάλλον παράπονο παρά ψεγάδι) είναι ότι οι Ελληνες βγήκαν από την πρώτη γραμμή και αντικαταστάθηκαν από το ρωμαϊκό στρατό. Θα ζήσουμε μέσα από πολλά σενάρια την πορεία του μεγάλου στρατηλάτη προς τη Ρώμη, ακριβώς όπως την εξιστορούν οι ιστορικοί του παρελθόντος. Οι εκστρατείες των Καρχηδονίων αποτυπώνονται όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά και, όπως καταλαβαίνετε, τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα, ιδιαίτερα για όσους δεν έχουν ασχοληθεί στο παρελθόν με παιχνίδια στρατηγικής. Ο Αννίβας ήταν ένας ηγέτης που ήξερε να κρατά πειθαρχημένα τα πολυάριθμα στρατεύματά του. Κατάφερε να περάσει ανθρώπους και ζώα, συνηθισμένα στο αφρικανικό κλίμα, μέσα από τις παγωμένες Αλπεις. Εσείς θα καταφέρετε να πάτε ένα βήμα πιο μπροστά και να μπείτε στη Ρώμη;

Age of Empires II: The Age of Kings

Η ρωμαϊκή αυτοκρατορία έχει χάσει τη δύναμή της και πλέον οι λαοί του Βορρά παίρνουν τα ηνία. Το παιχνίδι μάς ταξιδεύει μέσα στους αιώνες, φτάνοντας μέχρι τα σκοτεινά χρόνια του





Ενα μοναδικό τοπίο του Age of Sails.



Μία one on one ναυμαχία του Age of Sails.



Οι ακριβείς ιστορικά σχηματισμοί των στρατευμάτων στο Great Battles of Alexander.

Μεσαίωνα. Οπως και τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς, έτσι και αυτό είναι ιστορικά ακριβές. Εχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε 13 πολιτισμούς, που διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους. Κάθε λαός διαθέτει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, που αναφέρονται στα ιστορικά χαρακτηριστικά κάθε κουλτούρας. Αυτές οι ιδιαιτερότητες είναι λίγο περίπλοκες, όμως, όσο προχωρούμε στο παιχνίδι γίνονται πιο εμφανείς και ο παίκτης που θα τις εκμεταλλευτεί σωστά, σύντομα θα δει τον εαυτό του ηγέτη όλων. Χαρακτηριστικό είναι πως κάθε φυλή μιλά τη δική της γλώσσα, δίνοντας έτσι περισσότερο ρεαλισμό στο Age of Empires II: The Age of Kings. Το παιχνίδι καταφέρνει να κρατήσει τις ιστορικές ρίζες του, δίνοντάς μας κάποια ξεχωριστά αβαντάζ για κάθε περίπτωση. Προκειμένου να τονιστεί, για παράδειγμα, η μεγάλη αμυντική δύναμη των Βυζαντινών, οι πεζικάριοι και οι τοξοβόλοι είναι πολύ πιο φθηνοί στην παραγωγή από άλλους λαούς. Ευτυχώς, στο Age of Kings έχουν διορθωθεί τα μικρά λάθη του μεγάλου "αδερφού" του, όπως επίσης ο σχεδιασμός, που είναι περισσότερο ακριβής. Πλέον υπάρχουν και ιστορικές εκστρατείες που αναφέρονται σε μεγάλες προσωπικότητες της εποχής (Genghis Khan, William Wallace). Βασική προϋπόθεση είναι να φροντίζουμε τις πηγές πλούτου, να αυξάνουμε τον πληθυσμό και να αναπτύσσουμε τεχνολογία με σκοπό να φτιάξουμε έναν στρατό που θα νικήσει τους αντιπάλους όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Τόσο απλά και τόσο δύσκολα.

16ος - 19ος ΑΙΩΝΑΣ

Η Ευρώπη βγαίνει από το σκοταδισμό του Μεσαίωνα και μπαίνει στην Αναγέννηση. Διανύουμε δύο αιώνες στους οποίους ολόκληρη η ήπειρος -και όχι μόνο- υποφέρει από τρομερούς πολέμους. Μεγάλα έθνη πέφτουν στις φλόγες των πεδίων μάχης και μαζικοί στόλοι ξεκινούν με το όνειρο νέων κατακτήσεων. Ηταν μία εποχή που τελείωνε ένας αιματηρός πόλεμος και ξεκίναγε κάποιος άλλος που διαρκούσε δεκαετίες. Συγκρούσεις που δεν άφησαν σχεδόν κανένα κράτος αμέτοχο. Ακόμα και η απομακρυσμένη Ιαπωνία ματώνει από εμφύλιες διαμάχες. Λίγο πριν από το τέλος της περιόδου στην οποία αναφερόμαστε, έρχεται και η ώρα της κρίσης για τον Νέο Κόσμο. Ο εμφύλιος πόλεμος της Αμερικής στα τέλη του 19ου αιώνα υπήρξε το κερασάκι στην τούρτα. Μία περίοδος που οι αιματηρές συγκρούσεις της συνεχίζονται στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Η Ευρώπη βγαίνει από το σκοταδισμό του Μεσαίωνα και μπαίνει στην Αναγέννηση. Διανύουμε δύο αιώνες στους οποίους ολόκληρη η ήπειρος -και όχι μόνο- υποφέρει από τρομερούς πολέμους. Μεγάλα έθνη πέφτουν στις φλόγες των πεδίων μάχης και μαζικοί στόλοι ξεκινούν με το όνειρο νέων κατακτήσεων.

Cossacks: European Wars

Ο χαρακτηριστικότερος τίτλος αυτής της περιόδου. Θα μπορούσε να ήταν η συνέχεια του Age of Kings, καθώς έχουν πάρα πολλά κοινά στοιχεία. Το καλό είναι ότι έχει το κάτι παραπάνω που το κάνει διαφορετικό: Μας ταξιδεύει στους μεγαλύτερους πολέμους της εποχής και έχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε 16 έθνη με τα δικά τους, μοναδικά χαρακτηριστικά. Περιέχει πραγματικά ιστορικά στοιχεία που τα παραθέτει λεπτομερειακά και ίσως είναι άγνωστα σε πολλούς από εμάς. Μέσα από το σενάριο θα "πολεμήσουμε" στον Τριακονταετή πόλεμο, στον πόλεμο για την αυστριακή διαδοχή του θρόνου, ενώ θα χρησιμοποιήσουμε μονάδες όπως οι spakh (τουρκικό ιππικό) και οι serdiuk (Ουκρανοί σωματοφύλακες). Μπορεί να ακουστεί παράλογο, αλλά το παιχνίδι περιέχει ακόμα και εγκυκλοπαίδεια που μας λύνει τυχόν ιστορικές απορίες. Αλλο ένα πρωτόγνωρο χαρακτηριστικό του τίτλου αποτελεί το γεγονός ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε τεράστιες στρατιές μέχρι και 8.000 μονάδων (από τα ελάχιστα games με τέτοιες δυνατότητες). Τα υπόλοιπα στοιχεία που θα καθορίσουν την πορεία μας χρειάζονται ελάχιστη προσοχή. Απλώς θα βάλουμε τους δούλους να κάνουν όλες τις δουλειές, ενώ εμείς θα φτιάχνουμε στρατούς και θα πολεμάμε. Τα γραφικά και ο χειρισμός είναι άριστα, καταφέρνοντας να απορροφήσουν, χωρίς να κουράσουν. Εκεί όπου υστερεί λίγο είναι στον ήχο του, που θα μπορούσε να είναι καλύτερος, χωρίς αυτό να σημαίνει, βέβαια, ότι χαλάει το σύνολο. Ενα παιχνίδι που αποτυπώνει με τον καλύτερο τρόπο τους πολέμους της περιόδου, βασισμένο απόλυτα σε ιστορικά βιβλία. Αν κάποιος RTS gamer δεν το έχει παίξει ακόμα, δεν έχει δει τίποτα.

WAR games



Age of Sails II

Αντίθετα με το πρώτο παιχνίδι της σειράς (Age of Sails), το δεύτερο είναι πολύ καλύτερο και από τα κορυφαία της κατηγορίας του. Μία κατηγορία, όμως, που δυστυχώς στο σύνολό της δεν μας έχει δώσει πολύ καλά παιχνίδια. Καλύπτει μία περίοδο 45 ετών (1775-1820), όπου οι ναυμαχίες έδιναν και έπαιρναν. Αγγλοι, Γάλλοι, Πορτογάλοι και άλλες ναυτικές δυνάμεις της εποχής δίνουν μεγάλες μάχες στις θάλασσες για την κατάκτηση αποικιών. Πρόκειται για ένα παιχνίδι αυστηρά βασισμένο σε αληθινά γεγονότα. Περιέχει περισσότερα από 100 ιστορικά σενάρια και 6 εκστρατείες εκείνης της περιόδου. Εχουμε να επιλέξουμε από one on one ναυμαχίες μικρών πλοίων μέχρι και ναυμαχίες τεράστιων στόλων που άφησαν εποχή, όπως οι συγκρούσεις Αγγλων και Αμερικανών στον πόλεμο για την ανεξαρτησία. Τα γραφικά είναι άριστα, αναπαριστώντας με μεγάλη ακρίβεια τα πλοία (διακρίνεται καθαρά ακόμα και το πλήρωμα που τρέχει στο κατάστρωμα) και τις καταστροφές με εντυπωσιακές εκρήξεις. Θα δούμε πολλά καταπληκτικά τοπία και σίγουρα είναι από τα λίγα war games που προσφέρουν καλή "θέα". Ενα παιχνίδι στρατηγικής, όπου εκτός από τους αντιπάλους, θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε και τις παγίδες της θάλασσας, όπως καταιγίδες και υφάλους που θα αποδειχθούν τραγικά εμπόδια κάποιες φορές. Ο,τι καλύτερο όσον αφορά στις ιστορικές ναυμαχίες και εκστρατείες.

Οσοι είστε οι τύποι που σε άλλα πολεμικά παιχνίδια ρίχνετε όλο το βάρος στη ναυτική δύναμή σας, μάλλον εδώ βρήκατε το στοιχείο σας.

Battleground series (Napoleon)

Τρία παιχνίδια της ίδιας σειράς, αφιερωμένα σε έναν από τους μεγαλύτερους στρατηλάτες όλων των εποχών. Πρόκειται για τα Waterloo: Napoleons Last Battle, Napoleon in Russia και Prelude to Waterloo, τρία real time strategy games που το σενάριό τους βασίζεται στις μάχες που έκριναν την πορεία του Γάλλου στρατηλάτη αλλά και όλης της Ευρώπης. Μεταφερόμαστε στις μεγαλύτερες συγκρούσεις της εποχής και μέσα από τα μάτια του Βοναπάρτη θα προσπαθήσουμε να κατακτήσουμε τον κόσμο. Κάθε παιχνίδι καταπιάνεται με μόνο μία μεγάλη μάχη που συνήθως έκρινε τον πόλεμο. Βρισκόμαστε στο πεδίο και προσπαθούμε να κερδίσουμε μικροσυμπλοκές (με διαφορετικές στρατηγικές, βέβαια), καθεμία από τις οποίες έχει τη δική της επίδραση στην κεντρική μάχη. Καθώς τα σενάρια και των τριών παιχνιδιών είναι βασισμένα σε αληθινά γεγονότα, μην περιμένετε τα πράγματα να είναι και τόσο εύκολα. Οταν, για παράδειγμα, στη μάχη του Βατερλό (όπου ο Ναπολέων έφαγε τα μούτρα του) έχουμε να αντιμετωπίσουμε τα συμμαχικά στρατεύματα και τις στρατιές Αγγλων και Πρώσων, η νίκη και η αλλαγή της ιστορίας θα έρθει με πολύ ιδρώτα. Η τεχνητή νοημοσύνη (AI) είναι αρκετά "έξυπνη", παίζει όμως συντηρητικά, χωρίς ιδιαίτερες εκπλήξεις. Ενα game αυστηρά βασισμένο σε ιστορικά γεγονότα, φτιαγμένο για αληθινούς στρατηγούς.

Shogun: Total War

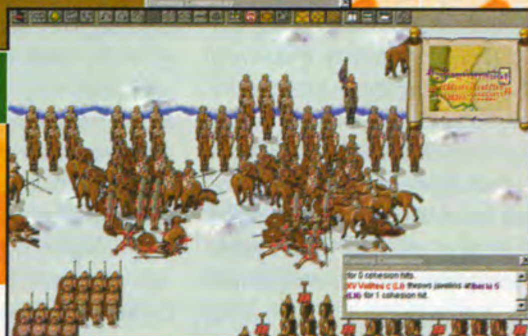
Φεύγουμε από την Ευρώπη, χωρίς να αλλάξουμε ιστορική περίοδο και μεταφερόμαστε στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα. Η χώρα είναι διαιρεμένη σε πολλά κρατίδια, τα οποία διοικούν πανίσχυροι πολέμαρχοι (daimyo), ο καθένας με βλέψεις προς την πλήρη κυριαρχία. Ιστορικά είναι μία περίοδος μεγάλων συγκρούσεων, που μας δίνει ένα πολύ καλό strategy game. Κάθε ηγεμόνας διοικεί μία συγκεκριμένη περιοχή και προσπαθεί να αποκτήσει όσο περισσότερα εδάφη μπορεί. Υπό τις διαταγές του βρίσκονται οι πιστοί Σαμουράι, που θα υπερασπιστούν μέχρι θανάτου τη γη του αφεντικού τους. Σκοπός μας είναι να γίνουμε Shogun, ο απόλυτος ηγεμόνας δηλαδή που θα ενώσει τη χώρα κάτω από μία πανίσχυρη στρατιωτική δύναμη. Το παιχνίδι περιέχει και πέντε ιστορικές μάχες της περιόδου που θα μας βάλουν στο κλίμα με τον καλύτερο τρόπο. Για να πετύχουμε την απόλυτη κυριαρχία, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε σωστά όλες τις διαθέσιμες μονάδες. Για να κερδίσουμε πληροφορίες, θα βάλουμε τους κατασκόπους (shinobi) να κινηθούν εκεί που πρέπει, αν χρειαστεί να δολοφονήσουμε τον αντίπαλο πολέμαρχο θα χρησιμοποιήσουμε τις ειδικές δυνάμεις (ninja) και με τους στρατούς (samurai) μας θα δώσουμε μάχες για την κυριαρχία. Για να αποκτήσουμε δυνατά στρατεύματα, θα πρέπει να φροντίζουμε τα koku (καλλιέργειες ρυζιού) και να μαζεύουμε φόρους. Αν τα βρούμε σκούρα όσον αφορά στο οικονομικό θέμα, μπορούμε απλώς να κατακτήσουμε και να λεηλατήσουμε τη γειτονική επαρχία.

Ενα real time strategy game που μας μεταφέρει αρκετά ρεαλιστικά στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα και μας δίνει την ευκαιρία να "ζήσουμε" τα ταραγμένα χρόνια της εποχής.

CIVIL WAR (1861-1865)

Δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν υπάρχει κάποιο παιχνίδι που να αφορά στον δικό μας εμφύλιο





Great battles of Hannibal.

$3500



Τα μοναδικά γραφικά του Sid Meier's: Antietam μας μεταφέρουν με τον καλύτερο τρόπο στον αμερικανικό εμφύλιο πόλεμο.



πόλεμο, οπότε μάλλον θα βολευτούμε με τον αμερικανικό. Ο μεγαλύτερος εμφύλιος της παγκόσμιας ιστορίας, με εκατομμύρια θύματα, έχει πολλά παιχνίδια που τον αποτυπώνουν αρκετά ρεαλιστικά. Επιλέγουμε τους Βόρειους ή τους Νότιους (υπόψη ότι οι Νότιοι είχαν λιγότερα στρατεύματα και έχασαν τον πόλεμο) και ορμάμε στη μάχη.

American Civil War

Ενα από τα top games της κατηγορίας. Ο απόλυτος εξομοιωτής του αμερικανικού εμφυλίου πολέμου. Ενα turn based game, όπου δίνουμε εντολές στους αξιωματικούς μας και τους βλέπουμε να μας υπακούν ή απλώς να μας αγνοούν. Ως διοικητές θα αλλάξουμε περισσότερους αξιωματικούς από τα ποπ-κορν που θα τρώμε ενώ θα παίζουμε. Το καλό είναι ότι και ο αντίπαλός μας (για τον υπολογιστή μιλάω), αντιμετωπίζει τα ίδια προβλήματα απειθαρχίας. Καθώς θα προελαύνουμε προς τη δόξα, τα ηχεία του υπολογιστή μας θα παίζουν γνωστά εμβατήρια της εποχής, που θα δίνουν δύναμη σε εμάς και στους στρατιώτες μας. Εκτός από τη στρατιωτική δύναμη, θα πρέπει να φροντίζουμε να κρατάμε σταθερές τις οικονομικές και πολιτικές ισορροπίες. Το παιχνίδι δίνει την ευκαιρία να ξεκινήσουμε τον πόλεμο από την αρχή και τα πολύ καλά γραφικά και gameplay θα μας κρατήσουν στον υπολογιστή όσο χρειαστεί. Σχεδιάζουμε κάθε κίνησή μας, δίνουμε διαταγές και ευχόμαστε για το καλύτερο. Βοήθειά μας.

Robert E. Lee: Civil War General

Η συνέχεια, ουσιαστικά, του American Civil War είναι ακόμα καλύτερη απ' ό,τι μπορείτε να φανταστείτε. Το παιχνίδι εμμένει στον turn based χαρακτήρα του, αποτυπώνοντας με τον καλύτερο τρόπο μάχες και γεγονότα που έγιναν. Θα πολεμήσουμε μέσα στα 46 ιστορικά σενάρια και στις 17 γνωστές εκστρατείες. Η AI στέκεται πολύ καλά, ενώ γίνεται ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα αν δοκιμάσουμε να παίξουμε στο hardest level. Οσοι έχουν μελετήσει τον αμερικανικό εμφύλιο πόλεμο, θα εκπλαγούν από την ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού, καθώς ακόμα και τα πεδία μάχης, όσον αφορά στον γεωγραφικό χαρακτήρα τους, είναι αντιγραφές (όσο μπορεί να επιτευχθεί αυτό) των αληθινών.

Στο Battleground series βρισκόμαστε στο πεδίο της μάχης και προσπαθούμε να κερδίσουμε μικροσυμπλοκές (με διαφορετικές στρατηγικές, βέβαια), καθεμία από τις οποίες έχει τη δική της επίδραση στην κεντρική μάχη.

Sid Meier's Civil War Collection (Gettysburg, Antietam)

O Sid Meier είναι από τους πιο ταλαντούχους προγραμματιστές. Κάθε παιχνίδι με τη σφραγίδα του είναι κάτι ανάλογο με το σήμα του Μπαρμπα-Στάθη στα λαχανικά. Οπως καταλαβαίνετε, και οι δουλειές του ιδρυτή της Microprose θα είναι κάτι παραπάνω από τέλειες. Εχουμε, λοιπόν, μία συλλογή real time strategy games, που είναι το Α και το Ω του αμερικανικού εμφυλίου πολέμου. Πρόκειται για παιχνίδια που συνδυάζουν την ιστορική ακρίβεια και το ρεαλισμό με το ευχάριστο και απλό gameplay. Παίζοντας, θα αισθανθούμε όπως ο General Lee και αυτό γιατί θα αντιμετωπίσουμε ακριβώς τις ίδιες προκλήσεις. Πρόκειται για ένα από τα απόλυτα ρεαλιστικά πολεμικά παιχνίδια. Αν, για παράδειγμα, χάσουμε τα στρατεύματά μας, αυτό ήταν. Δεν μπορεί να φτιαχτεί μία βάση που θα "παράγει" στρατιώτες. Δεν συγχωρούνται λάθη σε αυτό το παιχνίδι. Αν υπήρχαν παρόμοιες collections και για άλλους πολέμους, ο κόσμος θα ήταν πολύ πιο όμορφος.

Απ' τα καλύτερα war games ever, που μπορεί να συγκριθεί μόνο με παιχνίδια όπως τα The Operational Art of War και Close Combat.

20ός ΑΙΩΝΑΣ - ΣΗΜΕΡΑ

Αισίως φτάσαμε στον πιο ταραγμένο αιώνα όλων των εποχών. Το ανθρώπινο είδος ανέπτυξε τεχνολογία και άρχισε να πειραματίζεται με τα όπλα σαν μικρό παιδί. Το αποτέλεσμα; Εκατομμύρια νεκροί από δύο παγκοσμίους πολέμους και πολλούς άλλους μικρότερης κλίμακας. Αγαπημένος target των περισσότερων παιχνιδιών που αναφέρονται σε αυτούς τους πολέμους είναι οι Ναζί. Λογικό, καθώς ο Β' Παγκόσμιος έχει πολύ "ψωμί" για τα games του είδους. Ακολουθούν παιχνίδια με αναφορές



Sid Meier's Antietam.



The Operational Art of War vol. 1.



The Operational Art of War vol. 2.



στο Βιετνάμ, την Κορέα, τον Α' Παγκόσμιο, ακόμα και στον πρόσφατο πόλεμο των Βαλκανίων. Let the story begin...

The Operational Art of War vol. I & II

Ολόκληρος ο "αιώνας των συγκρούσεων" καλύπτεται σε αυτά τα δύο εξαιρετικά παιχνίδια στρατηγικής. Αληθινοί χάρτες, αληθινά όπλα και όλες οι μάχες από το 1939 έως το 1955 αποτυπώνονται στο πρώτο game της σειράς, ενώ το δεύτερο καλύπτει μία περίοδο από το 1956 έως και τη δεκαετία του '90. Στο vol. 1 περιέχονται 15 μεγάλες και χρονοβόρες συγκρούσεις, εστιάζοντας το σενάριο στο δυτικό και ανατολικό μέτωπο, τη Βόρεια Αφρική και τις Φιλιππίνες κατά τον Β' Π. Π. Επίσης, παίρνουμε μέρος στον Αραβο-Ισραηλινό πόλεμο του '48 και στον πόλεμο της Κορέας. Το τελευταίο σενάριο θα μπορούσε να ήταν μόνο του ένα παιχνίδι, με 40-50 λεπτά gameplay.

Το vol. 2 (ετοιμαστείτε) περιέχει 14 ιστορικά σενάρια, που προσφέρουν πάνω από 100 ώρες gameplay και μας μεταφέρουν στη σύγχρονη πολεμική ιστορία. Οι τρεις Αραβο-Ισραηλινοί πόλεμοι, τρεις από τις μεγαλύτερες μάχες του Βιετνάμ, ο δεύτερος κορεατικός πόλεμος και η "Καταιγίδα της Ερήμου" (Αμερικανοί vs Ιρακινών) είναι κάποια από τα σενάριά του. Το παιχνίδι μάς δίνει την ευκαιρία να πάρουμε μέρος και σε κάποιους πολέμους που παρ' ολίγο να γίνουν. Εχουμε, λοιπόν, τις εξής υποθετικές συμπλοκές: ΝΑΤΟ - Ανατολικό Μπλοκ (όλα τα λεφτά), Αμερική - Κούβα, Κίνα - Ρωσία και Ινδία - Πακιστάν. Το παιχνίδι σίγουρα θα ήταν πολύ πιο ενδιαφέρον αν περιείχε βαλκανικές συγκρούσεις και, γιατί όχι, έναν υποθετικό πόλεμο Ελλάδας - Τουρκίας (θα ήταν hit στη χώρα μας). Δύο ξεχωριστά (real time strategy πάντα), ιστορικά ακριβή games, που μας μεταφέρουν με τον καλύτερο τρόπο στα αληθινά γεγονότα. Βασίζονται στο μοναδικό game engine που δημιούργησε ο Sid Meier και πραγματικά... kicks asses (δυστυχώς, αυτό δεν μπορώ να το μεταφράσω). Πρόκειται για αρκετά περίπλοκα παιχνίδια που συνδυάζουν στοιχεία στρατηγικής και τακτικής. Η AI είναι μοναδική, δυσκολεύοντάς μας αρκετά, καθώς μας τοποθετεί απέναντι σε έναν ιδιαίτερα έξυπνο και ευέλικτο αντίπαλο.

Δύο games για τα οποία οι δημιουργοί πρέπει να ξόδεψαν ώρες πάνω από ιστορικά βιβλία. Αν δεν έχετε "ζήσει" το vol. I, μη διανοηθείτε να μπείτε κατευθείαν στα βαθιά νερά του vol. II. Απλώς θα συντριβείτε.

Close Combat Trilogy

Θα μπορούσε όλος ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος να βασιστεί σε αυτά τα τρία μοναδικά παιχνίδια. Πρόκειται σίγουρα για την "ελίτ" των ιστορικά βασισμένων real time strategy games. Και τα τρία προσφέρουν κάτι μοναδικό. Τα στρατεύματά μας, έπειτα από έξι εβδομάδες στο πεδίο της μάχης, θα αποκτήσουν εμπειρία, οι αξιωματικοί θα εναλλάσσονται στην αρχηγία και οι φαντάροι θα πληρώνουν βαρύ αντίτιμο για τις πληγές τους. Το παιχνίδι είναι τόσο ρεαλιστικό ώστε δεν θα μπορούμε να διατάξουμε τους φαντάρους να πάνε σε αποστολές αυτοκτονίας. Οπως ένας κανονικός άνθρωπος, έτσι και αυτοί θα διστάσουν, θα φοβηθούν, θα αρνηθούν να πεθάνουν. Οι στρατιώτες μας αντιδρούν όσο πιο ρεαλιστικά γίνεται. Εχουν την ίδια ψυχολογία και το στρες που έχει ένας πραγματικός στρατιώτης σε μία αληθινή μάχη (δεν υπάρχει μεγαλύτερη ψυχολογική καταπόνηση από το να ξέρεις ότι κάποιος θα σε γαζώσει με σφαίρες και όλμους). Παρ' όλα αυτά, αν είμαστε σωστοί αρχηγοί και "μπούμε" στην ψυχολογία της στρατιάς, υπάρχει περίπτωση να ακολουθήσουν κάθε διαταγή μας χωρίς δεύτερη κουβέντα. Αν δεν είναι αυτό αληθοφάνεια, τότε τι είναι; Δεν έχουμε περιθώριο για λανθασμένες επιλογές και εδώ ξεδιπλώνεται η μαγεία του real time χαρακτήρα του παιχνιδιού. Αν δώσουμε μία διαταγή αυτοκτονίας, τότε τα τρομακτικά ουρλιαχτά των ετοιμοθάνατων στρατιωτών μας θα μας "ξυπνήσουν" και θα μας ξαναβάλουν στο παιχνίδι. Η υπεροχή του αντιπάλου σε κάποια σημεία θα αυξήσει το άγχος μας, όπως και των στρατιωτών μας. Η AI έχει μεγαλοφυείς στιγμές, μετατρέποντας τα σκεπτόμενα στρατεύματά μας σε ήρωες ή δειλούς. Με λίγα λόγια, πρόκειται για παιχνίδια όπου θα ζήσουμε τον πόλεμο όσο πιο κοντά γίνεται στην πραγματικότητα. Απλώς δεν θα ματώσουμε!

Ας τα πάρουμε, όμως, από την αρχή. Η τριλογία, λοιπόν, αποτελείται από τα: Close Combat, Close Combat II: A Bridge too Far και Close Combat III: The Russian Front. Βέβαια, υπάρχουν άλλα δύο παιχνίδια, τα: Close Combat: Battle of the Bulge και Invasion Normandy, τα οποία όμως δεν θα αναφέρουμε καθώς τα τρία πρώτα καλύπτουν απόλυτα τη σειρά. Τα γραφικά (με φωτορεαλιστικά τερέν) και οι ήχοι (ακούμε συμφωνίες θανάτου) της τριλογίας είναι τέλεια και θα νιώσουμε πως βλέπουμε ένα πεδίο μάχης από ψηλά. Ο χειρισμός είναι λίγο πολύπλοκος αλλά καθόλου δύσκολος. Το καλό είναι ότι οι μονάδες δεν



Ενα από τα πεδία μάχης του Close Combat: A bridge too Far.



Close Combat: A bridge too Far.



Στο Cossacks: European Wars μπορούμε να φτιάξουμε στρατεύματα μέχρι και 8.000 μονάδων.

θέλουν "ειδική φροντίδα" όπως σε άλλα παιχνίδια. Απλώς δίνουμε τις εντολές και (αν είναι λογικές βέβαια) οι στρατιώτες μας θα τις τηρήσουν όσο το δυνατόν καλύτερα. Ας δούμε, όμως, ξεχωριστά κάθε παιχνίδι.

Close Combat

Μία όμορφη, καλοκαιρινή μέρα στην παραλία. Το μόνο που λείπει είναι τα παιδάκια που παίζουν και οι γυμνόστηθες τουρίστριες. Η άμμος καίει, τα κύματα ήρεμα σκάνε στην αμμουδιά, ενώ κυριαρχεί ο διαπεραστικός ήχος των γερμανικών οπλοπολυβόλων ενώ κομματιάζουν και κάνουν κιμά τους στρατιώτες μας. Η παραλία είναι στη Νορμανδία. Η ημερομηνία είναι η 6η Ιουνίου του '44. D-day! Η αποστολή μας, αν τη δεχτούμε, είναι να πάρουμε τον έλεγχο είτε των αμερικανικών είτε των γερμανικών στρατευμάτων και να ξαναγράψουμε ιστορία. Το πρώτο παιχνίδι της σειράς προσφέρει μία προσέγγιση πραγματικού χρόνου στη μάχη, δίνοντάς μας μία εμπειρία που δεν θα ξεχάσουμε ποτέ! Με αυτόν τον τίτλο άλλωστε τέθηκαν νέα στάνταρ στα games αυτού του είδους.

Θα μας δοθεί η ευκαιρία να ανακαλύψουμε τι είδους διοικητές είμαστε. Θα είμαστε ο επόμενος Πάτον... ή μήπως ένας νέος Σαντάμ Χουσεΐν; The game will tell!

Close Combat II: A Bridge Too Far

"Την πρώτη φορά που δεχτήκαμε πυρά, ο λοχίας έπρεπε να μας πιάνει έναν έναν και να μας λέει πώς πρέπει να ανταποδώσουμε." Αυτή η αναφορά προέρχεται από πεζοναύτη που πολέμησε στον πόλεμο της Κορέας. Ερευνες έχουν δείξει ότι μόνο το 20 με 30% των στρατιωτών κάνουν κάτι αποτελεσματικό σε μία μάχη. Οι υπόλοιποι απλώς είναι πολύ φοβισμένοι για να αντιδράσουν. Αυτά, βέβαια, δεν τα βλέπουμε στις ταινίες (με εξαίρεση ίσως το "Private Ryan") και στα war games, όπου συνήθως οι χαρούμενοι πυροβολητές περπατάνε αμέριμνοι κάτω από την απειλή των σοβιετικών τανκ (Red Alert). Τα Close Combat ξεχωρίζουν, γιατί δίνουν έμφαση στο ρεαλισμό. Το δεύτερο παιχνίδι της σειράς επικεντρώνει το ενδιαφέρον στην αποτυχημένη επιχείρηση Market Garden. Περιέχει 30 ξεχωριστά σενάρια και εκστρατείες και επιπλέον μονάδες (βρετανικές και πολωνικές). Είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον καθώς, εκτός από τις μάχες που θα πρέπει να δώσουμε, επιβάλλεται να έχουμε στο μυαλό μας ένα σχέδιο που να αφορά στους ανεφοδιασμούς και τις αντικαταστάσεις των στρατιωτών μας. Οπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, έτσι και εδώ, θα πρέπει να δίνουμε εντολές με βάση την κοινή λογική και να χρησιμοποιήσουμε αληθινές τακτικές, αν θέλουμε να νικήσουμε. Αν, δηλαδή, στείλουμε έναν στρατιώτη να κατακτήσει μία θέση μόνος του, απλώς δεν πρόκειται να το κάνει (δεν είναι τρελός).

Close Combat III: The Russian Front

Το τρίτο παιχνίδι της σειράς διαφέρει λίγο από τα άλλα δύο. Καταρχήν, εδώ δεν επικεντρωνόμαστε σε μία μόνο επιχείρηση, αλλά σε ολόκληρο το δυτικό μέτωπο της περιόδου '41-'45. Αυτό μας προσφέρει μία μεγάλη ποικιλία όπλων και μονάδων, πάντα βασισμένων, βέβαια, σε ιστορικά γεγονότα. Οι χάρτες επίσης έχουν γίνει μεγαλύτεροι (τα πεδία μάχης είναι τρεις φορές μεγαλύτερα από τα αντίστοιχα των δύο προηγουμένων), δίνοντας μεγαλύτερο χώρο για ελιγμούς και μεγαλώνοντας παράλληλα το χρόνο αναμονής. Αν δεν έχουμε ξαναπαίξει κάποιο από τα προηγούμενα, θα βρούμε τις μάχες φρικιαστικές. Δεν πρόκειται για παιχνίδια που απευθύνονται στο ευρύ κοινό. Είναι φτιαγμένα για σωστούς ηγέτες. Τα πάντα μπορεί να συμβούν την πιο ακατάλληλη στιγμή και τότε εμείς θα πρέπει να αντιδράσουμε όπως πρέπει. Σημειώνεται πως ένα στοιχείο πολύ σημαντικότατο, που θα μας φέρει πιο κοντά στη νίκη, είναι το ηθικό των στρατιωτών. Αν καταφέρουμε να καλλιεργήσουμε υψηλό ηθικό, τότε θα σπείρουμε το θάνατο. Ο πόλεμος είναι αγνό χάος και τα Close Combat τον αποτυπώνουν με τον καλύτερο τρόπο. Το καλύτερο απ' όλα είναι ότι δεν χρειαζόμαστε τρελές απαιτήσεις από τον υπολογιστή μας για να τρέξουμε την τριλογία.



Ενα από τα κτήρια που έχουν αντιγραφεί από τα ιστορικά βιβλία (Cossacks).



European Air War.

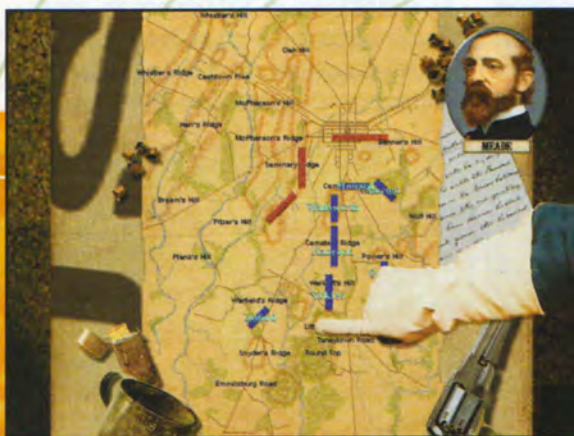
12 o'clock High

Και ο πίθηκος ανακάλυψε τα αεροπλάνα. Τα τελειοποίησε όσο μπορούσε, τους έβαλε όπλα και μετέφερε τον πόλεμο στον αέρα. Σε αυτό το παιχνίδι παίρνουμε μέρος στις μεγαλύτερες αερομαχίες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, και πιο συγκεκριμένα της περιόδου '43-'45. Το 12 o'clock high είναι ένας τεράστιος εξομοιωτής του εναέριου πολέμου. Δεν είναι, όμως, flight combat simulator. Πρόκειται για ένα air strategy game, όπου θα πρέπει με τα σμήνη αεροσκαφών να κατακτήσουμε τους ουρανούς της Ευρώπης. Οι χάρτες του παιχνιδιού καλύπτουν μία τεράστια περιοχή της Δυτικής, Κεντρικής,



Νότιας Ευρώπης και βάσεις της Βόρειας Αφρικής. Υπάρχουν αναφορές σε όλους τους βομβαρδισμούς εναντίον των Γερμανών και δίνεται μεγάλο βάρος στην προσπάθεια των Αγγλων να καταστρέψουν την παραγωγή καυσίμων των ναζί. Ολες οι αεροπορικές μοίρες που πήραν μέρος στον πόλεμο βρίσκονται σε αυτό το παιχνίδι. Χαρακτηριστικό είναι πως βρίσκουμε ακόμα και ιστορικά ακριβή ονόματα πιλότων.

Το παιχνίδι διαφέρει ανάλογα με ποια πλευρά θα επιλέξουμε να παίξουμε. Αν, για παράδειγμα, πάρουμε τους συμμάχους, θα είμαστε στην επίθεση, ενώ αν διαλέξουμε τα γερμανικά στρατεύματα, θα προσπαθήσουμε να αμυνθούμε. Οπως προανέφερα, πρόκειται για ένα παιχνίδι-γίγας. Καταρχήν, χωρίζεται σε μέρες, με καθεμιά από αυτές να περιλαμβάνει συγκεκριμένους βομβαρδισμούς και επιθέσεις οι οποίες θέλουν αρκετή ώρα σχεδιασμού. Ακόμα και αν παίζουμε το παιχνίδι κάθε μέρα, για να ολοκληρώσουμε μία full εκστρατεία θα κάνουμε περίπου δύο χρόνια. Το 12 o'clock high περιέχει ένα manual με ιστορικό υλικό, το οποίο θα βρούμε αρκετά ενδιαφέρον.



Ενας από τους χάρτες του Sid Meier's Gettysburg.



Τα πεδία μάχης του Close Combat III: The Russian Front είναι ακόμα πιο ρεαλιστικά.



European Air War

Αν στο προηγούμενο παιχνίδι δεν βρήκαμε τη δράση που αναζητούσαμε, έρχεται το European Air War να μας ικανοποιήσει και με το παραπάνω. Κάποια άλλα flight sims του Β' Παγκοσμίου μπορούν να καυχηθούν για την τεχνική ανωτερότητά τους, κανένα όμως δεν μπορεί να συγκριθεί με το E.A.W. όσον αφορά στη γνήσια ατμόσφαιρα και την εθιστικότητα που το χαρακτηρίζουν.

Καλύπτει τρεις μεγάλες ιστορικές εκστρατείες: Τη μεγάλη αερομαχία πάνω από τη Μ. Βρετανία το 1940 και άλλες δύο ευρωπαϊκές συμπλοκές του 1943 και του 1944. Στην πρώτη μπορούμε να επιλέξουμε τους Βρετανούς ή τους Γερμανούς, ενώ στις άλλες δύο μπορούμε να "πετάξουμε " και με αμερικανικά μαχητικά. Υπενθυμίζεται πως πρόκειται για ένα παιχνίδι βασισμένο σε ιστορικά γεγονότα. Αν δηλαδή επιλέξουμε τους Βρετανούς στη μάχη της Αγγλίας, η βασική δουλειά μας θα είναι οι αναχαιτισμοί γερμανικών βομβαρδιστικών και Zeppelins (αν τα βρούμε, βέβαια). Ιστορικές αναθέσεις αποστολών, κατοικημένες περιοχές, τεράστιοι σχηματισμοί βομβαρδιστικών και σμήνη μαχητικών θα μας απορροφήσουν σε έναν από τους μεγαλύτερους πολέμους της ιστορίας. Το παιχνίδι προσφέρει 20 διαφορετικά αεροσκάφη, ώστε να επιλέξουμε αυτό που μας ταιριάζει καλύτερα (σας προτείνω για αρχή το P-51 Mustang, αμερικανικό μαχητικό που άφησε εποχή).

Οι διαφορές στις επιδόσεις των αεροσκαφών παρουσιάζονται όπως ακριβώς ήταν και στην πραγματικότητα. Ετσι, θα δούμε μεγάλες διαφοροποιήσεις ανάμεσα σε κάθε τύπο μαχητικού ή βομβαρδιστικού που θα επιλέξουμε. Το E.A.W. ξεχωρίζει από τα άλλα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας, καθώς είναι το μόνο όπου οι πιλότοι της AI χρησιμοποιούν ιστορικά ακριβείς τακτικές. Οταν το μάθουμε καλά, θα διασκεδάζουμε παίζοντας με τους αντιπάλους. Αν χτυπήσουμε τη μηχανή ενός B-24, θα το δούμε να καπνίζει. Αν χτυπήσουμε το ντεπόζιτο, θα ανατιναχτεί εντυπωσιακά, σκορπώντας συντρίμμια παντού. Καλή διασκέδαση!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως ανέφερα και στην αρχή του κειμένου, είναι πολύ δύσκολο να παρουσιάσουμε όλα τα πολεμικά παιχνίδια, διότι ο αριθμός τους είναι πολύ μεγάλος και θα χρειαζόμαστε τόμους για να τα δούμε όλα. Επίσης, υπάρχουν κάποια παιχνίδια που αντιπροσωπεύουν συγκεκριμένους πολέμους, τα οποία ίσως δεν αναφέραμε, διότι κυμαίνονται από μέτρια έως και ελεεινά επίπεδα. Για παράδειγμα, το Gulf War: Operation Desert Hammer είναι ένα παιχνίδι που αναφέρεται στον πόλεμο του Κόλπου, αλλά - δυστυχώς - είναι γελοίο από άποψη ρεαλιστικότητας. Εχουμε ένα τεθωρακισμένο και σκορπάμε τον πανικό σε μία ολόκληρη χώρα (με ιδιαίτερα μεγάλη στρατιωτική δύναμη) - ούτε ο Ράμπο δεν τα έκανε αυτά. Σκοπός του άρθρου ήταν να "ζήσουμε" όσο το δυνατόν με μεγαλύτερη αληθοφάνεια τους πολέμους της ανθρώπινης ιστορίας. Τα προαναφερόμενα games, εκτός από αμέτρητες ώρες ψυχαγωγίας, προσφέρουν και πολύ καλά μαθήματα ιστορίας. Κάποια από αυτά, μάλιστα, καταφέρνουν να μας αγγίξουν συναισθηματικά (ακούγεται περίεργο, αλλά θα λυπηθείτε να ακούτε τα στρατεύματά σας να σπαράζουν). Οσοι ενδιαφέρονται, λοιπόν, για την ιστορία και έχουν τον πόλεμο στο αίμα τους, ας δοκιμάσουν κάποιο από τα παραπάνω. Ο κόσμος είναι στα πόδια σας και το μόνο που μένει είναι να γράψετε ιστορία. PC

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310
- Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, τηλ.: 010 9937645

Παιχνίδια



88 Game Preview: Command & Conquer: Renegade

Ο commando του Tiberian Dawn κάνει μία εμφάνιση πρώτου προσώπου ως ελίτ μονάδα εναντίον των θανάσιμων μονάδων του εχθρού!



92 Empire Earth

Το Empire Earth είναι το παιχνίδι στρατηγικής, που κατορθώνει να αποδώσει σε πραγματικό χρόνο όσα είχαμε συνηθίσει να βλέπουμε μόνο στο Civilization!



98 Gothic

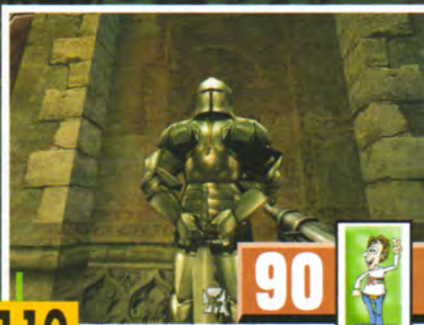
Το Gothic είναι ένα παιχνίδι κομμένο και ραμμένο για hardcore RPGάδες. Αχανέστατο, ατελείωτοι NPCs και αμέτρητα Quests! Παίζοντας το παιχνίδι, θα ζήσετε στιγμές που θα μπορούσαν να είναι βγαλμένες από μία εναλλακτική πραγματικότητα!

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



104 **Loch Ness**

Υπάρχει στην πραγματικότητα το μυθικό, προϊστορικό τέρας, που αρκετοί υποστηρίζουν πως έχουν δει, αλλά καμία επίσημη επιστημονική ερευνητική ομάδα δεν έχει εντοπίσει μέχρι σήμερα ούτε το παραμικρό ίχνος του;



110 **Return to Castle Wolfenstein**

Το Return to Castle Wolfenstein είναι η συνέχεια του παλιού Wolfenstein 3D, του θρυλικού αυτού παιχνιδιού που καθιέρωσε την προοπτική πρώτου προσώπου στα παιχνίδια δράσης.



114 **Comanche 4**

Το RAH-66 Comanche είναι το καινούριο πολεμικό ελικόπτερο του αμερικανικού στρατού, το οποίο είναι σχεδιασμένο για αποστολές αναγνώρισης αλλά και επίθεσης. Εσείς απλώς πρέπει να το επιβεβαιώσετε...



118 **Secrets of Alamut**

Ενα επικό adventure, που στηρίζεται στο πολύ καλοδουλεμένο σενάριό του και στους ξεχωριστούς χαρακτήρες που περιέχει. Χαλαρώστε, κλείστε τα μάτια σας και αφήστε τη φαντασία σας να ταξιδέψει πίσω στον 13ο αιώνα μ.Χ., στα εδάφη που σήμερα είναι γνωστά ως Μέση Ανατολή...



122 **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**

Το Baldur's Gate II: Throne of Bhaal παρουσιάζει μία πολύ μεγάλη διαφορά από οποιοδήποτε άλλο expansion. Τελειώνει θεματολογικά-σεναριακά τη σειρά των Baldur's Gate, οπότε δεν πρέπει να υπάρχει περίπτωση να μην ασχοληθείτε μαζί του.



126 **Ερεβος**

Το 1450, στη γαλλική πόλη Lille, η Reveka Travers και το τετράχρονο αγόρι της βρίσκονται νεκροί στην όχθη του ποταμού... Οι κάτοικοι της πόλης άρχισαν να σιγοψιθυρίζουν για την ύπαρξη vampires! Ως vampires, λοιπόν, πρέπει να αντιμετωπίσετε τους κυνηγούς σας, σε αυτό το ελληνικό παιχνίδι περιπέτειας.



130 **From Dusk Till Dawn**

Ενα παιχνίδι δράσης, βασισμένο στις ομώνυμες ταινίες του Tarantino. Θέμα του, η λυσσαλέα επίθεση vampires στην πτέρυγα θανατοποινιτών μίας φυλακής υψίστης ασφαλείας, απ' όπου θα πρέπει να δραπετεύσετε!



134 **Myth 3**

Η συνέχεια των πιο αιμοβόρων παιχνιδιών στρατηγικής είναι εδώ! Το Myth 3, όπως και οι πρόγονοί του, δεν βασίζεται στη συλλογή πρώτων υλών, αλλά σχεδόν αποκλειστικά στις λυσσασμένες μάχες μέχρι θανάτου.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Command & Conquer Renegade

1994: Μία ιδέα γεννήθηκε καθώς το παιχνίδι στρατηγικής Command & Conquer: Tiberian Dawn ήταν ακόμα στο στάδιο παραγωγής. Η ιδέα, παρ' ότι πολύ γενικευμένη, αφορούσε σε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι στον κόσμο του C&C. Δεν θα ήταν τέλειο αν ο παίκτης, αντί να βλέπει ένα σωρό μονάδες από μακριά, να μπορεί να είναι στο κέντρο της δράσης ενός πολέμου, όπως αυτός των GDI και των Nods; Η ιδέα είχε προοπτική, η τεχνολογία, όμως, πριν από εννιά χρόνια, δεν επέτρεπε κάτι τέτοιο ούτε γι' αστείο...

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr



ΕΤΑΙΡΕΙΑ	WESTWOOD
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium 500, 64MB μνήμη, 3D accelerator

1998: Η 3D τεχνολογία εξελίσσεται ολοένα περισσότερο. Το Renegade (γνωστό τότε ως C&C: Commando) παίρνει το πράσινο φως και οι υπεύθυνοι της Westwood πιάνουν δουλειά. Κεντρικός χαρακτήρας ο... commando του Tiberian Dawn, που έκανε την εμφάνισή του σε ορισμένες αποστολές του παιχνιδιού ως μία ελίτ μονάδα εναντίον του πεζικού και καταστροφής κτηρίων.

2002: Έχοντας ορίσει ως ημερομηνία κυκλοφορίας την 26η Φεβρουαρίου 2002, η Westwood συνεχίζει το εξαντλητικό beta testing, το τελευταίο δηλαδή στάδιο της παραγωγής οποιουδήποτε τίτλου προτού γίνει gold. Κατορθώσαμε να εξασφαλίσουμε μία από τις τελευταίες εκδόσεις του παιχνιδιού, προκειμένου να το παίξουμε στο Internet στους δοκιμαστικούς servers της Westwood On Line (WOL), που έχουν στηθεί αποκλειστικά για τις ανάγκες του testing. Διαβάστε, λοιπόν, ποιο είναι το αποτέλεσμα των αμέτρητων on-line ωρών παιχνιδιού που περάσαμε στη WOL...



Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΟΥ

Το Renegade, όντας ένα action shooter (υποστηρίζει πρώτο καθώς και τρίτο πρόσωπο), σαφώς δεν έχει τη "στρατηγική" ενός κανονικού strategy. Η Westwood, όμως, αυτή τη φορά, προσπάθησε να προσθέσει μία εμπειρία την οποία δεν προσφέρει κανένα άλλο action game στον τομέα του multiplayer. Είναι γνωστό ότι τα πρώτα πράγματα που περιμένει κανείς από ένα κλασικό shooter στον τομέα του multiplayer είναι μία επιλογή για deathmatch, capture the flag και πιθανότατα κάποιο team deathmatch, καθώς και modes όπως το last man standing και king of the hill. Το Renegade ξαφνιάζει, λοιπόν, από την πρώτη στιγμή, ανακοινώνοντας ότι δεν θα διαθέτει κανένα από τα προαναφερθέντα modes ούτε κάποιο ανάλογο που να τους μοιάζει. Αντ' αυτών, υπάρχει το Command & Conquer Mode (C&C Mode), το οποίο αποτελεί το ένα και μοναδικό option του multiplayer μέρους του παιχνιδιού. Το τι είναι το C&C Mode θα το δούμε ευθύς αμέσως, αφού, όμως, πρώτα ξεκαθαρίσουμε ότι όσα θα διαβάσετε στις επόμενες γραμμές, αποτελούν συμπεράσματα τα οποία βγήκαν παίζοντας την τελευταία beta έκδοση του Renegade. Δεδομένου αυτού, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να αλλαχθούν ορισμένα πράγματα προτού το παιχνίδι κυκλοφορήσει στην αγορά.

ΤΟ COMMAND AND CONQUER

Κλείστε τα μάτια σας και φανταστείτε ότι ξαναπαίζετε μία αποστολή από το πρώτο



Μία πανοραμική άποψη μιας βάσης των Nods σε σκηνικό πόλης. Πάνω αριστερά βλέπετε (;) το μεταφορικό αεροπλάνο Antonov έτοιμο να προσγειωθεί για να παραδώσει ένα όχημα.



Ενα Humm-Vee μόλις βγήκε από το War Factory των GDI έτοιμο για δράση. Εσείς δεν έχετε παρά να μπείτε μέσα και να αρχίσετε να οδηγείτε. Μάλιστα, αν ο server το επιτρέπει, μπορείτε να καλέσετε έναν φίλο σας να αναλάβει το ρόλο του πυροβολητή!

C&C: Tiberian Dawn. Για όσους δεν έχουν παίξει το παιχνίδι (γκρρ! μαύρο φίδι που σας έφαγε αν σας πιάσω!), προσπαθήστε να φανταστείτε δύο εχθρικές ομάδες σε έναν χάρτη, οι οποίες μάχονται για την κατάκτηση της περιοχής. Οι δύο αυτές ομάδες, γνωστές ως GDI και Nod, έχουν αναπτύξει βάσεις με βασικά κτήρια, όπως στρατώνες, αεροδρόμια και εργοστάσια ενέργειας. Αυτό είναι το περιβάλλον που αντικρίζει κανείς όταν μπαίνει στον κόσμο του C&C Mode. Ολόκληρα κτήρια από το πρώτο C&C απλώνονται μπροστά σας και είστε ελεύθεροι να μπείτε μέσα και να τα εξερευνήσετε, έχοντας αναλάβει πρώτα το ρόλο μίας από τις μονάδες του αυθεντικού παιχνιδιού.

Η υπόθεση έχει ως εξής: Ξεκινάτε αναλαμβάνοντας το χειρισμό μίας από τις πιο ασήμαντες μονάδες πεζικού και σας δίνεται η δυνατότητα αμέσως να διαλέξετε μεταξύ μερικών classes, όπως grenadier, shotgun trooper, flamethrower και engineer. Αναλόγως με τα χρήματα που συγκεντρώνετε, μπορείτε να αναβαθμίσετε το χαρακτήρα σας με το να παίρνετε classes, όπως rocket soldier officer ή chemical warrior. Εκτός όμως από τα classes, μπορείτε να αγοράσετε οχήματα, τεθωρακισμένα και μη, τα οποία, φυσικά, οδηγείτε εσείς. Η όλη ιδέα του C&C Mode θυμίζει το Team Fortress (το 2 να δω πότε θα βγει), αλλά σαφώς αναβαθμισμένη.

Οι παίκτες μπορούν να αγοράσουν τα οχήματα και τις αναβαθμίσεις από οποιοδήποτε κτήριο στη βάση τους. Κάθε κτήριο έχει αρκετά Purchase Terminals, τα οποία αν ενεργοποιηθούν από τον παίκτη, δείχνουν σε τι αγορές μπορεί να προβεί αυτός, ανάλογα πάντα με το πόσα χρήματα (credits) διαθέτει εκείνη τη στιγμή. Τα credits κερδίζει ο παίκτης με διάφορους τρόπους, όπως σκοτώνοντας αντίπαλους παίκτες και επιδιορθώνοντας φιλικά κτήρια και μονάδες. Ο όγκος, όμως, των χρημάτων έρχεται από τη συλλογή Tiberium, όπως ακριβώς γινόταν στο C&C. Ενα από τα βασικά κτήρια και των δύο βάσεων είναι το Tiberium Refinery, στο οποίο γίνεται η επεξεργασία του Tiberium που φέρνει η μονάδα, ονόματι Harvester, αφού πρώτα το συλλέξει από το έδαφος. Το harvester είναι μία αυτοματοποιημένη μονάδα, που δεν χρειάζεται οδηγό, η οποία πηγαίνει στο μέρος όπου βρίσκονται οι πράσινοι κρύσταλλοι του Tiberium και τους συλλέγει. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία, γυρίζει πίσω στο refinery, όπου γίνεται η επεξεργασία προκειμένου αυτή η πράσινη ουσία να μετατραπεί σε χρήματα για όλους τους παίκτες. Συνήθως το Tiberium βρίσκεται σε έδαφος ανάμεσα στις δύο εχθρικές βάσεις, οπότε καταλαβαίνετε ότι δεν είναι λίγες οι φορές που τα harvesters βρίσκονται στη μέση αιματηρών συγκρούσεων και ο κίνδυνος καταστροφής τους είναι μεγάλος. Αν το harvester δεν γυρίσει στο refinery, τότε οι παίκτες δεν παίρνουν τα πολυπόθητα χρήματα. Αυτό το γεγονός καθιστά το harvester πρωτεύοντα στόχο και των δύο πλευρών!

Ο καλύτερος τρόπος να ξοδέψετε τα χρήματά σας είναι αγοράζοντας κάτι που θα βοηθήσει πρωτίστως την ομάδα σας να νικήσει και όχι κάτι το οποίο απλώς θα δώσει περισσότερους πόντους σε εσάς. Γι' αυτό πολλές φορές οι ομάδες σχεδιάζουν μία επίθεση και δεν αφήνουν τα μέλη τους να τρέχουν μόνα τους όπου να 'ναι. Ετσι, μπορείτε να σχεδιάσετε ή επίθεση με τανκς, ή μία "ήσυχη" διείσδυση με πεζικό, ή να κινηθείτε αμυντικά. Τα οχήματα είναι ένα από τα πιο διασκεδαστικά και σημαντικά features του παιχνιδιού. Κάθε ομάδα έχει διαφορετικό αριθμό και τύπο οχημάτων, τα οποία με τη σειρά τους έχουν διαφορετικές δυνατότητες. Οι GDI, για παράδειγμα, διαθέτουν βαριά τεθωρακισμένα, όπως το M1A1 Abrams medium tank και το X66 mammoth tank, τα οποία διαθέτουν δυνατό οπλισμό και θωράκιση. Οι Nods, από την άλλη, βασίζονται στο Stealth tank, το οποίο είναι αόρατο μέχρι να πυροδοτήσει τους πυραύλους με τους οποίους είναι εξοπλισμένο ή να ανιχνευθεί από τα εχθρικά αμυντικά κτήρια. Επιπροσθέτως, οι Nods διαθέτουν το flame tank, οι φλόγες του οποίου είναι θανάσιμες για το πεζικό αλλά και για τα οχήματα.

Ενώ τα διαθέσιμα οχήματα είναι πέντε για τους GDI και έξι για τους Nods, τα classes που μπορούν να αγοραστούν είναι δέκα για κάθε πλευρά. Με τη λέξη "classes" εννοώ χαρακτήρες πεζικού. Υπάρχουν τέσσερις βασικοί χαρακτήρες, τους οποίους μπορεί κάποιος να αποκτήσει χωρίς να απαιτούνται credits. Αυτοί είναι ο απλός soldier, με τον οποίο ξεκινάνε όλοι, ο shotgun trooper, ο grenadier και ο en-



Εδώ βλέπετε να οδηγώ το Mammoth tank στην "καρδιά" της εχθρικής βάσης, πυροδοτώντας τα πανίσχυρα κανόνια και τις ρουκέτες του. Αποτέλεσμα; Απόλυτη νίκη.

ΚΤΗΡΙΑ ΤΟΥ RENEGADE

Κάθε κτήριο παίζει το δικό του ρόλο στο Renegade. Δείτε μερικά:



Το War Factory των GDI κατασκευάζει μηχανοκίνητες μονάδες. Αν καταστραφεί, η ομάδα δεν θα μπορεί να παραγγείλει άλλες μονάδες.



Το Refinery είναι η "καρδιά" της οικονομίας κάθε ομάδας. Εδώ γυρίζει το harvester και αφήνει το Tiberium που έχει μαζέψει.



Το Hand of Nod είναι οι στρατώνες των Nods. Εάν καταστραφούν, τα μέλη της ομάδας δεν μπορούν να αναβαθμίσουν το πεζικό τους σε advanced χαρακτήρες.



Το Power Plant είναι σαφέστατα το πιο κρίσιμο κτήριο, καθώς η καταστροφή του σημαίνει τον άμεσο διπλασιασμό της τιμής κάθε advanced χαρακτήρα πεζικού και την αχρήστευση όλων των αμυντικών κτηρίων.



Το κτήριο στην αριστερή μεριά είναι το Obelisk of Light. Εκτοξεύει μία θανάσιμη ακτίνα laser, η οποία καταστρέφει με λίγες βολές ακόμα και το καλύτερα θωρακισμένο όχημα.

gineer. Οι Nods έχουν ακριβώς τους ίδιους, με τη μοναδική εξαίρεση ότι αντί για grenadier έχουν τον flamethrower. Με αυτούς τους χαρακτήρες, λοιπόν, μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε μέχρι να έρθουν τα πρώτα χρήματα. Να σημειωθεί ότι η αλλαγή χαρακτήρα μπορεί να γίνει από τα Purchase Terminals, όποτε εσείς θέλετε, χωρίς να χρειαστεί να πεθάνετε πρώτα όπως στο Team Fortress. Οσο για τους πιο advanced χαρακτήρες, αυτοί, φυσικά, δεν διατίθενται δωρεάν. Οσο πιο σημαντικοί και καταστροφικοί είναι τόσο περισσότερο κοστίζουν (όπως και τα οχήματα). Για παράδειγμα, ένας από τους advanced χαρακτήρες για τους Nods είναι ο stealth black hand, ένας αόρατος στρατιώτης που αποκαλύπτει τον εαυτό του μόνο όταν πυροβολεί (ακριβώς όπως το stealth tank). Ενας από τους ακριβότερους χαρακτήρες για τους GDI είναι ο Havoc, που φέρει το Ramjet sniper rifle, ικανό να σκοτώσει πεζικό από μίλια μακριά. Ο θηλυκός χαρακτήρας, που ακούει στο όνομα Sydney, φέρει το Personal Ion Cannon, το οποίο καταστρέφει άρματα με λίγες βολές! Για περισσότερους χαρακτήρες κοιτάξτε το σχετικό ένθετο. Απ' ό,τι καταλαβαίνετε, στο Renegade δεν διαλέγετε έναν skin χαρακτήρα από την αρχή για να τον εξοπλίσετε αργότερα με ό,τι όπλο θέλετε. Αναλόγως με το τι όπλο θέλετε να πάρετε, το skin του χαρακτήρα αλλάζει. Για παράδειγμα,



Με το Nuclear Strike beacon στο χέρι έχω φτάσει στα άδυτα των GDI Barracks. Αν ζήσω για πέντε δευτερόλεπτα, θα καταφέρω να το ενεργοποιήσω πάνω στο βάθρο, για να νικήσει η ομάδα μου πανηγυρικά σε 30 δευτερόλεπτα! Ψυχραιμία...

αν θέλετε το Rail Gun, πρέπει να διαλέξετε τον General Raveshaw. Πρόκειται για μία πολύ καλή ιδέα, καθώς όλοι ξέρουν τη στιγμή που βλέπουν το skin για τι χαρακτήρα πρόκειται και τι όπλο φέρει. Η μόνη εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα είναι όταν ο server επιτρέπει weapon spawning, όπου οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να μαζέψει όπλα από το έδαφος σε μορφή power up.

Οπως προαναφέρθηκε, όλες οι αγορές γίνονται μέσω των Purchase Terminals, τα οποία είναι διαθέσιμα σε κάθε κτήριο της βάσης. Από εκεί ο παίκτης μπορεί επίσης να ξαναγεμίσει τον οπλισμό του και την ενέργειά του, καθώς και να αγοράσει ειδικά αντικείμενα, όπως το Ion Cannon ή Nuclear Strike beacon, αναλόγως αν είναι GDI ή Nod αντί-



Ο παίκτης που ελέγχει το εικονιζόμενο medium tank, "μυρίστηκε" ότι ο εχθρός προσπαθεί να εισχωρήσει στη βάση και αμέσως άνοιξε πυρ. Εγώ, ως engineer, έχω καθήκον να επιδιορθώνω το tank εάν πάθει κάτι.

στοιχα. Αυτά τα δύο beacons, αν τοποθετηθούν σε ένα κτήριο, μπορούν να σημάνουν την καταστροφή του, καθώς λειτουργούν ως "φάροι" για να βρουν το στόχο τους ο πυρηνικός πύραυλος των Nods και το Ion Cannon των GDI. Ο πρώτος, δεν θέλει πολλή φαντασία για να καταλάβει κανείς περί τίνος πρόκειται. Τη στιγμή που το beacon τοποθετηθεί, εκτοξεύεται ένας πυρηνικός πύραυλος από μία τοποθεσία εκτός του χάρτη και μπαίνει σε τροχιά. Χρειάζεται περίπου τριάντα δευτερόλεπτα για να ξαναμπεί στην ατμόσφαιρα της Γης και να πλήξει το στόχο. Εάν, όμως, ένας engineer καταφέρει να απενεργοποιήσει το beacon προτού γίνει η έκρηξη, η διαδικασία ακυρώνεται και ο πύραυλος αχρηστεύεται. Οσο για το GDI Ion Cannon, πρόκειται για ένα διαστημικό όπλο, το οποίο εκτοξεύει μία τεράστια δεσμίδα ιόντων μέσω δορυφόρου και πλήττει οποιονδήποτε στόχο. Οπως και με την πυρηνικό πύραυλο, ο δορυφόρος χρειάζεται περίπου τριάντα δευτερόλεπτα για να περάσει πάνω από το στόχο. Φυσικά, οι παίκτες μπορούν να τοποθετήσουν τα beacons σε οποιαδήποτε περιοχή του χάρτη, όμως είναι φρονιμότερο να πλήξουν κτήρια παρά μονάδες, καθώς η καταστροφή όλων των αντίπαλων κτηρίων σημαίνει αυτόματα το τέλος του γύρου. Υπάρχει, όμως, και η πιθανότητα να τοποθετηθεί το beacon σε ένα συγκεκριμένο σημείο στην αντίπαλη βάση (σε ένα βά-



Το πανίσχυρο Ion Cannon μόλις τέθηκε σε λειτουργία... Απολαύστε το!

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΤΟ C&C MODE


Κυρίες και κύριοι, ο Havoc! Κοιτάξτε λεπτομέρεια στα textures... και πόσο μεγάλο είναι το sniper rifle του (Ram-Jet rifle).


Ο Mendoza των Nods φέρει το Volt Auto Rifle. που έχει ένα απίστευτο rate of fire...


Εδώ βλέπετε έναν engineer να κάθεται μπροστά από ένα Purchase Terminal με το repair gun, το οποίο επιδιορθώνει κτήρια και μονάδες.


Ο Shotgun trooper έχει το ίδιο ψυχρό και απρόσωπο βλέμμα με τους περισσότερους στρατιώτες των Nods.


Ο αόρατος Black Hand στρατιώτης των Nods δεν είναι και τόσο αόρατος αν τον πλησιάσεις πολύ...


Ο GDI officer είναι ο ακριβώς ανώτερος του απλού στρατιώτη. Φέρει, απ' ό,τι βλέπετε, ένα εντυπωσιακό minigun...


Ο Deadeye είναι ένας από τους snipers των GDI, σαφώς χειρότερος από τον Havoc, αλλά και φθηνότερος.

θρο μέσα στους αντίπαλους στρατώνες) έτσι ώστε, αν ολοκληρωθεί η διαδικασία του Ion Cannon ή του Nuclear Missile strike, να τελειώσει ο αγώνας αμέσως.

Επειδή, όμως, το να εισχωρήσεις στους αντίπαλους στρατώνες με ένα beacon που αξίζει 1.000 credits απαιτεί μεγάλη προσπάθεια, υπάρχουν άλλοι δύο τρόποι να κερδίσει μία ομάδα το παιχνίδι. Ενας από αυτούς ήδη αναφέρθηκε και έχει να κάνει με την καταστροφή όλων των εχθρικών κτηρίων. Ο άλλος καθορίζει τη νικήτρια ομάδα ανάλογα με το πόσους πόντους έχουν συγκεντρώσει και οι δύο ομάδες όταν εκπνεύσει ο χρόνος του παιχνιδιού (25 λεπτά ο γύρος). Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους, φυσικά, κερδίζει.

Οι πόντοι συλλέγονται από κάθε μέλος της ομάδας όταν αυτό σκοτώνει κάποιον, επιτίθεται και καταστρέφει κτήρια, επιδιορθώνει φίλια κτήρια και μονάδες, αφοπλίζει beacons κ.λπ. Στο τέλος του αγώνα οι πόντοι καταμετριούνται αυτόματα και αναλόγως με την προσφορά κάθε παίκτη, αυτός ανεβαίνει ή κατεβαίνει στο ladder της Westwood. Επίσης, αναγνωρίζεται ο πιο καλός παίκτης του αγώνα και παίρνει τον τίτλο του Most Valued Player (MVP), τον οποίο κρατάει και κατά τη διάρκεια το επόμενου παιχνιδιού και αναγράφεται μαζί με το nickname του.

Μια δεύτερη γνώμη

Αντίθετα με τον Γιώργο, εμένα μου δόθηκε η δυνατότητα να ασχοληθώ με το single player κομμάτι του Renegade, αλλά μονάχα για μερικές ωρίτσες. Εκεί, λοιπόν, η φυσιογνωμία του παιχνιδιού μεταβάλλεται πολύ σε σχέση με όσα θα περιμένατε να συναντήσετε στο Διαδίκτυο, και έρχεται πολύ πιο κοντά στα πρότυπα του τυπικού first person shooter, με ορισμένες ιδιαιτερότητες, όμως, που το κάνουν να ξεχωρίζει.

Ανάμεσα σε άλλα, είναι σίγουρο ότι θα σας κάνει εντύπωση η ανεπανάληπτη ποικιλία από όπλα (κατάφερα και μέτρησα 24 σε αυτή την πρώιμη έκδοση!), τα πολύ προσεγμένα γραφικά και πάνω απ' όλα η λεπτομερέστατη προσομοίωση του κόσμου του Command & Conquer. Ενας μυημένος στα τερτίπια των strategies της Westwood θα αναγνωρίζει σε κάθε πίστα όλο και κάποια καινούρια αναφορά σε ήδη γνωστά στοιχεία του κόσμου των C&C. Και αυτό είναι επαρκές κίνητρο αγοράς του τίτλου, τόσο για τους action fans όσο και για τους καθαρόαιμους strategάδες!

Η αλήθεια είναι ότι θα ήθελα περισσότερο! Γιατί, απ' τη μία, η έκδοση του παιχνιδιού ήταν beta και, απ' την άλλη, ο χρόνος περιορισμένος. Οπότε είμαι στην αναμονή μέχρι την προγραμματισμένη κυκλοφορία του εν λόγω τίτλου, που δείχνει να υπόσχεται πολλά.

Βασίλης Τουλιάς

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο,τι είδα καθώς έπαιζα το παιχνίδι τον τελευταίο μήνα με ευχαρίστησε πολύ. Οι multiplayer πίστες του C&C Mode λαμβάνουν μέρος σε εξωτερικούς κυρίως χώρους και δεδομένου ότι η Westwood σχεδίασε τη μηχανή γραφικών αποκλειστικά για τις ανάγκες του Renegade, το αποτέλεσμα είναι κάτι παραπάνω από καλό. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι σχεδιασμένα άψογα, τα όπλα επίσης, εξωτερικά εφέ, όπως οι καταιγίδες και η βροχή από στάχτες, είναι οι λεπτομέρειες που ανεβάζουν τα γραφικά του Renegade κοντά στην κορυφή.

Ενας από τους πρωτεύοντες στόχους της εταιρείας ήταν να καταφέρει να περάσει την ατμόσφαιρα του C&C σε πρώτο πρόσωπο ή, όπως λένε και αυτοί, "up close and personal"! Αποψή μου, ως παίκτης όλων των C&C, είναι ότι τα κατάφεραν. Οι παλιοί παίκτες του C&C είναι σίγουρο ότι θα εκτιμήσουν δεόντως αυτόν το νέο 3D κόσμο του C&C που απλώνεται μπροστά τους.


Το Turret των Nods είναι ένα άλλο αμυντικό κτήριο, πιο αδύναμο από το Obelisk of light.

ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΣ

Οπως διαβάσατε και στην εισαγωγή, το Renegade θα κυκλοφορήσει στην Αμερική στις 26 Φεβρουαρίου, ενώ οι υπόλοιπες χώρες θα το έχουν εντός λίγων ημερών. Το γεγονός ότι έπαιζα το multiplayer μέρος του τίτλου μετά μανίας τον τελευταίο μήνα, είναι ενδεικτικό του ότι το παιχνίδι έχει πολλές προοπτικές. Εχοντας το multiplayer ως το δυνατό σημείο του, είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα συγκριθεί με άλλα παιχνίδια του είδους, όπως το Unreal Tournament ή ακόμα και το Counter-Strike. Αυτό, όμως, δεν θα το ξέρουμε μέχρι να παρουσιάσουμε μία ολοκληρωμένη εικόνα για το multiplayer αλλά και το single player, την οποία θα δείτε, φυσικά, στο review του Renegade που, απ' ό,τι φαίνεται, δεν θα αργήσει πολύ... PC

EMPIRE EARTH

Χωράνε 500.000 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας σε ένα CD; Και όμως η Sierra μάς απέδειξε ότι όχι απλώς χωράνε, αλλά και ότι μπορούν να καλύψουν κάθε απαίτηση του πιο σκληροπυρηνικού gamer. Το Empire Earth είναι το παιχνίδι στρατηγικής που κατορθώνει να αποδώσει σε πραγματικό χρόνο όσα είχαμε συνηθίσει να βλέπουμε μόνο στο Civilization!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr





Τα strategy games είναι -κατά την ταπεινή μου άποψη- από τα τελευταία προπύργια άμυνας του PC gaming απέναντι στις κονσόλες. Με τα sports και action games να έχουν πλέον ταυτιστεί με την ιδέα της κονσόλας, τα strategy games είναι αυτά που κρατούν την αγορά των οικιακών υπολογιστών, είναι πρώτα στις προτιμήσεις του κοινού και άρα οφείλουν να βελτιώνονται συνεχώς. Η λέξη "πρωτοτυπία" δεν είναι κάτι που συμβαδίζει απόλυτα με το είδος αυτό. Αλλωστε η θεματολογία των strategy games είναι λίγο πολύ προβλέψιμη. Ενα από τα πιο χρησιμοποιημένα μοντέλα είναι αυτό που βασίζεται σε ιστορικά γεγονότα, με βασικά παραδείγματα τόσο το Civilization όσο και τη σειρά των Age of Empires. Τα δεύτερα είναι αυτά που απασχολούν, ως ιδέα, το Empire Earth.



ΑΠΟ ΤΟ AGE OF EMPIRES ΣΤΟ EMPIRE EARTH

Δεν χρειάζεται να δει κανείς το παιχνίδι σε βάθος για να ανακαλύψει τις απίστευτες ομοιότητες με τη σειρά παιχνιδιών της Microsoft. Τα γραφικά, το ύφος και η απόδοση, ακόμα και το interface και ο τρόπος συλλογής πρώτων υλών, θυμίζουν Age of Empires. Η διαφορά, οπτικά, είναι μία αλλά σημαντική: Το Empire Earth χρησιμοποιεί πλήρως μία μηχανή παραγωγής 3D για τα γραφικά του και είναι πραγματικά τεράστιο, τόσο σε διάρκεια όσο και σε βάθος. Ενας πωρωμένος strategάς, όπως εγώ, δεν μπορεί παρά να αισθανθεί ικανοποίηση για το εύρος και τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ενώ το Age of Empires είχε το βασικό μειονέκτημα ότι έμπαινε από ένα σημείο και μετά σε ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο, το Empire Earth διανύει 14 σημαντικές εποχές της ανθρώπινης ιστορίας.

Ακριβώς αυτό είναι και το μεγάλο πλεονέκτημά του, αλλά όχι το μοναδικό. Το Empire Earth έχει σχεδιαστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να "βάζει" τον παίκτη κατευθείαν στο "πετσί" του ρόλου του. Ειδικά όσοι έχουν παίξει Age of Empires, θα βρεθούν σε ένα γνώριμο περιβάλλον, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο διαχείρισης μονάδων. Αλλά ακόμα και ο λιγότερο έμπειρος παίκτης, δεν θα συναντήσει σημαντικά προβλήματα. Τα πάντα είναι



Οι Σπαρτιάτες ήταν από τις αγαπημένες μου φυλές.



Δεν μπορώ να πω το ίδιο για τους Αγγλους...

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Λεπτομερές manual
- Πολύπλοκο και διαχρονικό παιχνίδι
- Τεράστια γκάμα μονάδων
- Πολλές τεχνολογικές και ιστορικές εποχές

Αρνητικά

- Λείπουν σημαντικά κτήρια
- Το management μένει "πρωτόγονο" σε όποια εποχή και αν είστε.

απλά, ενώ υπάρχουν και οι απαραίτητες "μαθητικές" πίστες, που αναλαμβάνουν να ξεναγήσουν στις βασικές λειτουργίες του interface του παιχνιδιού και, φυσικά, να πληροφορήσουν και να εκπαιδεύσουν τους παίκτες ως προς τη διαχείριση των στρατιωτικών μονάδων. Αν και δεν είχα μπει στον κόπο να παίξω τις εκπαιδευτικές αποστολές, κάποια στιγμή το έκανα, έχοντας βέβαια ξεκινήσει το κυρίως παιχνίδι, και μπορώ να πω ότι αυτό μόνο ανώφελο δεν ήταν.

ΔΟΥΛΕΥΩ, ΑΡΑ ΥΠΑΡΧΩ

Αρχίζοντας από τον τομέα της διαχείρισης και της καλής λειτουργίας της αποικίας, αυτή βασίζεται, φυσικά, στους χωρικούς, οι οποίοι έχουν αναλάβει το απαραίτητο έργο της συλλογής πρώτων υλών. Στο Age of Empires II τα υλικά αυτά ήταν 4. Στο χρυσό, την πέτρα, το ξύλο και το φαγητό έχει προστεθεί και το σίδερο, κάνοντας ακόμα περιπλοκότερη αλλά και ενδιαφέρουσα την πλευρά της διαχείρισης του παιχνιδιού. Η συλλογή πρώτων υλών είναι, φυσικά, απαραίτητη, καθώς τις περισσότερες φορές η ανακάλυψη μίας νέας τεχνολογίας ή η δημιουργία μίας οποιασδήποτε μονάδας απαιτεί ποσότητες των 2 από τα 5 στοιχεία που υπάρχουν.

Τα σημεία συλλογής πρώτων υλών βρίσκονται, όπως και στο Age of Empires, διάσπαρτα στο χάρτη. Οι ποσότητες που περιέχουν είναι σαφώς πολύ μεγαλύτερες από αυτές του Age of Empires, και αυτό συμβαίνει διότι δεν υπάρχει κτήριο αγοράς! Αρχικά, και ενώ είχα ξεκινήσει το παιχνίδι, έψαχνα να χτίσω αγορά, αφού νόμιζα ότι απλώς δεν ήταν διαθέσιμη στη συγκεκριμένη εποχή. Τελικά, ρίχνοντας μια ματιά στις οδηγίες, κατάλαβα πως η αγορά δεν υπάρχει, άρα δεν υπάρχει και τρόπος αγοραπωλησίας αγαθών! Αυτό σημαίνει ότι σταδιακά θα έπρεπε να κάνω ό,τι και στο Starcraft: να επεκτείνω την περιοχή που ελέγχω, καταλαμβάνοντας περισσότερες περιοχές με υλικά. Ευτυχώς, στο παιχνίδι είναι σχεδόν αδύνατο να ολοκληρωθεί κάποια πίστα με μόνο μία συγκεκριμένη στρατιωτική μονάδα, οπότε σημαίνει ότι αν κάποιος αναλωθεί στη συλλογή μόνο συγκεκριμένου υλικού, μάλλον θα χάσει το παιχνίδι. Είναι, λοιπόν, απαραίτητη η καλή διαχείριση και συλλογή υλικών, τουλάχιστον μέχρι το σημείο όπου θα έχετε ανακαλύψει την απαραίτητη στρατηγική που μπορεί να βασίζεται στα 4 ή και τα 3 από τα 5 υλικά.

Το Empire Earth έχει σχεδιαστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να "βάζει" τον παίκτη κατευθείαν στο "πετσί" του ρόλου του.

ΠΟΛΕΜΟΣ ΚΑΙ ΕΙΡΗΝΗ

Σε αντίθεση με ό,τι έχετε δει σε παιχνίδια στρατηγικής, οι τακτικές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι αναρίθμητες - και πώς να μην είναι, όταν έχετε στη διάθεσή σας έναν τέτοιο τεράστιο αριθμό επιλογών μονάδων. Από προϊστορικούς τρωγλοδύτες, εξοπλισμένους με πέτρες και ξύλα, φάλαγγες και ιππικό μέχρι τριήρεις της κλασικής Ελλάδας, μεσαιωνικούς ιππότες, τοξότες με το κλασικό μακρύ αγγλικό τόξο, σωματοφύλακες, τυφεκιοφόρους και γρεναδιέρους του 18ου αιώνα! Συνεχίζοντας το παιχνίδι στις πιο σύγχρονες εποχές, θα δείτε διπλάνα (ζήτω ο κόκκινος Βαρόνος) του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, τανκς και πυροβόλα του Β', πύργους, laser, βομβαρδιστικά Stealth και πεζοναύτες του σήμερα, τεράστια mech warriors και βιολογικά ενισχυμένους πεζικάριους του μέλλοντος! Οι μονάδες που διαθέτει το παιχνίδι δεν συγκρίνονται με κανενός άλλου, τόσο σε αριθμό όσο και σε διαφορετικότητα. Υπάρχουν ακόμα ένας μεγάλος αριθμός κτηρίων και τεχνολογιών, ίσως όχι τόσο "απέραντος" όσο αυτός των μονάδων, αλλά με μικρότερο βάθος στο σχεδιασμό τους. Πρακτικά δηλαδή υπάρχουν τα ίδια κτήρια από την αρχή του παιχνιδιού (προϊστορική εποχή) μέχρι το τέλος (εποχή της νανοτεχνολογίας) - τουλάχιστον όσον αφορά στα λειτουργικά κτήρια διαχείρισης (εντάξει, δεν είχαν στην αρχαία Ελλάδα εργοστάσια κατασκευής τανκς). Εκτός από την αγορά, η οποία σαφώς θα έπρεπε να υπάρχει, η έλλειψη πρακτικής εξέλιξης κάποιων κτηρίων κάνει το παιχνίδι "πρωτόγονο", ακόμα και στις προχωρημένες εποχές. Στις πρώτες είναι σαφές πως οι άνθρωποι έκοβαν ξύλα, κυνηγούσαν για την τροφή τους, αλλά στη συνέχεια, ενώ έχετε φτάσει να φτιάχνετε ατομικά βομ-





Κατά την αυτοκρατορική εποχή (imperial), θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τις πρώτες πεζοπόρες μονάδες τυφεκιοφόρων.



Οι Σπαρτιάτες επιτίθενται σε ένα ρωμαϊκό χωριό! Ενα από τα πλεονεκτήματα των επιλογών ενός custom παιχνιδιού!

βαρδιστικά, δεν μπορείτε να έχετε στη διάθεσή σας ένα σουπερμάρκετ, ένα εργοστάσιο παραγωγής κρέατος, μηχανήματα που κόβουν ξύλα ή εξορύσσουν μεταλλεύματα! Στην αρχή, η συλλογή υλικών από τους χωρικούς μοιάζει φυσιολογική, αλλά καθώς περνούν τα χρόνια, θα έπρεπε να υπάρχει η δυνατότητα ενός ταχύτερου τρόπου συλλογής υλικών. Ακόμα, νομίζω πως τα υλικά τα οποία συλλέγονται έπρεπε να διαφοροποιούνται ανά εποχή. Δεν είναι δυνατόν οι πολεμιστές της αρχαίας Αθήνας να χρειάζονται τα ίδια υλικά (σε ποσότητα και είδος) με τους πεζικάριους του 1940! Ή μήπως είναι λογικό τα σύγχρονα πλοία να χρειάζονται για την κατασκευή τους τα ίδια υλικά με τις τριήρεις! Και το πετρέλαιο; Δεν θα έπρεπε στις μοντέρνες εποχές το πετρέλαιο ή το υγραέριο ή ο ηλεκτρισμός να παίζουν κάποιον ρόλο; Σε ένα multiplayer παιχνίδι ή custom σενάριο, θα μπορούσατε να αρχίσετε από την προϊστορική εποχή και να φτάσετε μέχρι τον 22ο αιώνα, αλλά με τον τρόπο που εξελίσσεται το παιχνίδι (η μετάβαση από τη μια εποχή στην άλλη απαιτεί μεγάλο αριθμό σε υλικά, ενώ από ένα σημείο και μετά οι εργάτες είναι πολύ αργοί στη συλλογή), αυτό θα έπαιρνε μέρες ολόκληρες! Για την αποφυγή τέτοιου είδους τρομακτικών σεναρίων, υπάρχει επιλογή αύξησης της ταχύτητας εξέλιξης του παιχνιδιού, ενώ στα death matches τα παιχνίδια μπορούν να αρχίσουν με αρκετές πρώτες ύλες, ώστε να μην είναι εξαρχής απαραίτητη η επικέντρωση στη συλλογή τους, δίνοντας την ευκαιρία ταχύτερης εξέλιξης.

ΛΟΥΦΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ

Το Empire Earth μοιάζει πολύ απλό και αυτονόητο όσον αφορά στη διεξαγωγή των μαχών στις αρχαίες εποχές, αλλά όσο προχωρεί η τεχνολογία, γίνεται πολύπλοκο. Οι μάχες που διεξάγονται είναι τιτάνιες - μπορεί η οθόνη να ξεχειλίσει κυριολεκτικά από μονάδες, με αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός χάους που μόνο με πραγματική πολεμική σύρραξη μπορεί να συγκριθεί. Η μηχανή τα καταφέρνει θαυμάσια στη σύνθεση των μικροσκοπικών πολεμιστών, μάλιστα μπορεί να προσθέσει στην αμεσότητα, καθώς είναι δυνατόν να ζουμάρει η δράση προς και εκτός κάποιας καθορισμένης μονάδας. Οσον αφορά στη διαχείριση των μονάδων, το Empire Earth είναι σχεδόν ίδιο με το Age of Empires. Καταρχήν, υπάρχει το "κουμπί του τεμπέλη", που αναλαμβάνει να πληροφορήσει για το ποιος εργάτης δεν δουλεύει. Οι στρατιωτικές μονάδες έχουν επιλογές για την τήρηση σχηματισμών, αλλά δεν είναι τόσο επιτυχημένοι, όπως στο Age of Empires, όπου μία καλοσχηματισμένη ομάδα από τευτονικούς ιππότες, τοξότες και μοναχούς, μπορούσε να διασπάσει οποιοδήποτε επιθετικό κύμα, μάλιστα χωρίς απώλειες. Αυτό συμβαίνει για δύο κύριους λόγους. Πρώτον, διότι κατά την κίνηση σε σχηματισμό, δεν υπάρχει η διατήρηση ρυθμού βαδίσματος της πιο αργής μονάδας,





Επίθεση βαρβάρων σε ρωμαϊκό οχυρό. Παρά τη στρατιωτική ανωτερότητά τους, οι Ρωμαίοι δεν έχουν καμιά ελπίδα.

όπως στο Age of Empires 2, με αποτέλεσμα ο σχηματισμός να διαλύεται, και δεύτερον, διότι οι τοποθετήσεις των μονάδων (επιθετική, φρούρηση, αμυντική κ.λπ.) δεν αποδίδονται με τον ιδανικό τρόπο.

Ακόμα, το pathfinding, αν και καλό σε γενικές γραμμές, αρχίζει να αντιμετωπίζει μικροπροβλήματα όταν στοιβάζονται πολλές μονάδες. Το καλό είναι πως οι διάφορες μονάδες δεν κολλάνε μεταξύ τους, αλλά βρίσκουν πάντα τρόπο να περνούν για να χτυπήσουν τον αντίπαλο (ακόμα και σπρώχνοντας). Γενικότερα, οι μάχες (και άρα και οι μονάδες) του παιχνιδιού δεν μπορούν να χαρακτηριστούν απόλυτα ρεαλιστικές. Αλλωστε το παιχνίδι από ένα σημείο και μετά, παύει να βασίζεται σε ιστορικά γεγονότα και περνά σε ένα σενάριο φαντασίας, όμοιο με αυτό

της σειράς των Red Alert. Αλλά και στις παλαιότερες εποχές, υπάρχουν μονάδες που ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα. Υπάρχουν οι ιερείς που αποτελούσαν σημαντικές μονάδες και στο Age of Empires, οι οποίοι μπορούν να "αλλαξοπιστήσουν" τις εχθρικές μονάδες, αλλά οι πιο εντυπωσιακές άγιες μονάδες του παιχνιδιού είναι οι προφήτες, που μπορούν να ρίχνουν κατάρες και να προκαλούν φυσικές καταστροφές, οι οποίες μπορούν να αποβούν μοιραίες για τον αντίπαλο. Οι προφήτες της προϊστορικής αλλά και όλων των αρχαίων εποχών προσδίδουν ένα σύνθετο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, καθώς είναι "όπλα" μαζικής καταστροφής. Αργότερα, στις εξελιγμένες εποχές με τα πυροβόλα, τα ατομικά βομβαρδιστικά και τα άλλα μοντέρνα μέσα καταστροφής, χάνουν κάπως τη μαχητική αξία τους. Κατά τη διάρκεια των εποχών διατίθενται και αρκετοί ήρωες, οι οποίοι έχουν εξέχουσες ικανότητες, όταν συνδυάζονται με το στρατό. Οι ήρωες πολεμιστές είναι παντοδύναμοι στη μάχη, ενώ οι στρατηγικοί ήρωες μπορούν, εκτός των άλλων, να θεραπεύουν και να αυξήσουν το ηθικό του στρατεύματος. Μια και ο λόγος για τον τομέα "ηθικό", θα πρέπει να τονίσω ότι μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο στην έκβαση κάποιας μάχης. Είναι σπάνιο για παιχνίδια στρατηγικής, αλλά στο Empire Earth το χτίσιμο σπιτιών δεν αυξάνει τον αριθμό πληθυσμού. Απλώς τα σπίτια αυξάνουν το ηθικό, δηλαδή τη μαχητική ικανότητα των μονάδων, όταν βρίσκονται στην περιοχή τους (αμυνόμενοι). Αλλα στρατηγικά κτήρια, όπως ο ναός, το πανεπιστήμιο και το νοσοκομείο, επηρεάζουν επίσης την έκβαση της μάχης. Κάθε τέτοιο κτήριο έχει μία γραμμή ορίων (αν κάνετε κλικ επάνω του θα τη δείτε), μέσα στην οποία αλληλεπιδρούν σημαντικές λειτουργίες. Σε μονάδες ή κτήρια που βρίσκονται μέσα στα όρια του ναού, για παράδειγμα, ένας αντίπαλος προφήτης δεν μπορεί να ρίξει κατάρες ή να προκαλέσει φυσικές καταστροφές. Οι μονάδες που βρίσκονται στα όρια του νοσοκομείου γιατρεύονται αυτόματα, ενώ οι μονάδες μεγάλου βεληνεκούς, που βρίσκονται στα όρια του πανεπιστημίου, αποδίδουν καλύτερα. Αυτά τα κτήρια μπορούν, εκτός από τις τεχνολογίες και τις μονάδες που δημιουργούν, να διασφαλίσουν τη βάση και τις αμυντικές μονάδες. Οσον αφορά καθαρά στην έκβαση κάθε αποστολής, πέρα των προκαθορισμένων campaigns, οι οποίες έχουν συγκεκριμένα καθήκοντα που πρέπει να ολοκληρωθούν, έρχεται σε πέρας όταν θα έχει εξαφανιστεί από το χάρτη κάθε κτήριο του αντιπάλου. Η μόνη δυνατή εναλλακτική λύση για την επιτυχημένη έκβαση κάποιας αποστολής είναι η κατασκευή κάποιου μνημείου -ακριβώς όπως και στο Age of Empires- και, φυσικά, η προστασία του από τις μανιασμένες επιθέσεις των αντιπάλων. Υπάρχουν 6 διαθέσιμα μνημεία και είναι δυνατόν να καθοριστεί ο αριθμός που θα οδηγήσει στη νίκη. Τα μνημεία είναι πανάκριβα και χρειάζονται πολύ χρόνο για να ολοκληρωθούν, αλλά αποδίδουν και πολλά έξτρα στοιχεία, όπως αυτόματη θεραπεία για τραυματισμένες μονάδες ή ενίσχυση ικανοτήτων των μοναχών και άλλων ειδικών μονάδων.


Παρατάσσοντας μονάδες της μεσαιωνικής εποχής σε αμυντική διάταξη.

Μια δεύτερη γνώμη

Το Empire Earth μπορεί να μην έχει τα εντυπωσιακότερα γραφικά που έχουμε δει, παραμένει, όμως, ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής. Για να το κατορθώσει, χώρεσε χιλιάδες χρόνια ανθρώπινης ιστορίας σε ένα CD-ROM, με αξιοθαύμαστη ποικιλομορφία στρατιωτικών μονάδων ανάλογα με τον πολιτισμό και τη χρονολογική περίοδο. Η 3D μηχανή του δίνει την αίσθηση του απόλυτου ελέγχου δράσης. Φυσικά, τις καλύτερες στιγμές του Empire Earth προσφέρει ο scenario editor, όπου έχετε την ευκαιρία να αντιπαραθέσετε Cyborgs με Ρωμαίους λεγεωνάριους. Οι αλλεπάλληλοι πειραματισμοί με την ιστορία είναι αναπόφευκτοι, καθώς η πιθανότητα οι πρώτοι άποικοι της Αμερικής να αντιμετώπιζαν ινδιάνους εξοπλισμένους με uzi φαντάζει τουλάχιστον ενδιαφέρουσα...

Βαγγέλης Αλευρίτης

ΕΛΛΗΝΙΚΟ CAMPAIGN

Πέρα από τις εκπαιδευτικές αποστολές, οι οποίες ποικίλλουν σε ιστορική θεματολογία και δεν αποτελούν φυσικά κανονικά σενάρια, τα βασικά campaigns του Empire Earth είναι 4. Το πρώτο σάς βάζει στις επάλξεις της πατρίδας του πολιτισμού, στην αρχαία Ελλάδα. Μάλιστα, η ιστορία αρχίζει από πολύ νωρίς, καθώς στις δύο πρώτες πίστες θα πρέπει να οδηγήσετε τα δύο κύρια φύλα των Ελλήνων, τους Ιωνες και τους Δαναούς, στην ηπειρωτική Ελλάδα. Οι μεν πρώτοι έρχονται απ' την Ανατολή, οι δε δεύτεροι μέσω θαλάσσης, κυνηγημένοι από τους Μινωίτες. Οι Δαναοί αποτελούν και τη βασική φυλή που θα αποικίσει στο Αργος και θα σημάνει τη βασιλεία των Αχαιών στη Μεσόγειο. Ακολουθεί, φυσικά, η εκστρατεία στα παράλια της Μικράς Ασίας και ο πόλεμος με τη μυθική πόλη της Τροίας. Είναι εκπληκτικός ο τρόπος με τον οποίο κατόρθωσαν οι σχεδιαστές του παιχνιδιού να αποδώσουν το έπος του Ομήρου σε παιχνίδι στρατηγικής. Οι μάχες δίνουν και παίρνουν, ενώ από τις αρχαϊκές κιόλας εποχές στο παιχνίδι, φαίνεται ότι οι Ελληνες διαθέτουν ισχυρό πλεονέκτημα όταν μάχονται στη θάλασσα. Ακολουθεί η ανάδειξη των Αθηνών σε ηγεμονική πόλη. Από την κυριαρχία της στην Αττική και τη φιλονικία της με τη Θήβα και την


Τα πλοία είναι ιδανικά για ξαφνικές επιθέσεις στα παράλια. Αντιμετωπίζονται με επιτυχία μόνο με πυροβολικό ή αεροπορία.


Ο ρόλος των στρατηγικών μονάδων είναι καθοριστικός. Η έκβαση της μάχης γέρνει προς το μέρος μου!



Στόλος εποχής Β' Παγκοσμίου Πολέμου σε όλο το μεγαλείο του. Τα Zeppelins έχουν ανιχνευτικό ρόλο.



Προσοχή! Δεν θα θέλατε να "φάτε" ένα ατομικό μανιτάρι!

Σπάρτη, μέχρι και τον Πελοποννησιακό Πόλεμο και την εκστρατεία στη Σικελία. Μάλιστα, αυτή την εποχή εμφανίζεται ως ήρωας και ο Περικλής! Το ελληνικό campaign κλείνει με την ηγεμονία των Μακεδόνων και τις εκστρατείες του Μεγάλου Αλεξάνδρου εναντίον της Περσικής αυτοκρατορίας. Αναπαριστώνται πιστά οι μάχες στο Γρανικό και τα Γαυγάμηλα και η είσοδος του Αλέξανδρου στην Βαβυλώνα και στην Περσέπολη. Το ελληνικό campaign έχει τεράστιο ενδιαφέρον, καθώς δίνει τη δυνατότητα να φρεσκάρει ο παίκτης τυχόν γνώσεις στην ιστορία. Οι μονάδες στις οποίες οι Ελληνες έχουν σαφές πλεονέκτημα είναι τα πλοία (ο μόνος τρόπος να νικηθούν οι Σπαρτιάτες στην αρχή του campaign της πολιορκίας των Αθηνών είναι ο ισχυρός στόλος, τον οποίο άλλωστε διέθεταν οι Αθηναίοι) και οι φάλαγγές τους. Στην εκστρατεία του Μεγάλου Αλεξάνδρου η φάλαγγα (η περίφημη μακεδονική) διαπρέπει, ενώ το ίδιο και το μακεδονικό ιππικό, το οποίο οδηγούσε ο ίδιος ο Αλέξανδρος στη μάχη. Φυσικά, στον Τρωικό πόλεμο οι Ελληνες μπήκαν στην Τροία μέσα στο Δούρειο Ιππο! Εδώ τα πράγματα, όσον αφορά την εξέλιξη του παιχνιδιού, είναι λίγο πολύ γνωστά. Οι μονάδες είναι κλασικές και ο τρόπος αντιμετώπισής τους εφάμιλλος με ό,τι ζήσαμε στα Age of Empires. Στις πρώτες πίστες, όταν δεν υπάρχουν ιδιαίτερα εξελιγμένες πολεμικές μονάδες, ο υπολογιστής χρησιμοποιεί σχεδόν αποκλειστικά το ισχυρότερο unit του παιχνιδιού, τους καβαλάρηδες. Ο μόνος τρόπος για να αντιμετωπίσετε τους Δωριείς (αυτή είναι η αντίπαλη φυλή), είναι να ισχυροποιήσετε τα αμυντικά μέτρα σας. Το τείχος είναι η ασφαλέστερη λύση, οπότε κλείστε όσα στενά περάσματα βρείτε και βάλτε από πίσω μερικούς τοξότες. Οι καβαλάρηδες είναι πολύ επικίνδυνοι και ο υπολογιστής τούς χειρίζεται με ιδιαίτερη ικανότητα. Μην τους δίνετε την ευκαιρία να επιτεθούν και προσπαθείτε να αφήνετε περάσματα σε σημεία κοντά στη θάλασσα, τα οποία θα προστατεύει ο στόλος σας. Ακόμα, χρήσιμοι είναι οι ιερείς, με τους οποίους μπορείτε να κλέψετε καβαλάρηδες και να τους εντάξετε στη δύναμή σας. Μην ξεχνάτε την ακολουθία αντιμετώπισης μονάδων: Τα piercing weapons (κοντάρια) νικούν τα shock weapons (σπαθιά κ.λπ.), τα shock weapons νικούν τα ranged weapons (ακόντια τόξα) και τα ranged weapons τα piercing weapons. Αυτή η συνταγή ισχύει πάντα, είτε οι μονάδες είναι έφιππες, είτε πεζές, είτε είναι πλοία ή πολιορκητικές μηχανές. Αν μάθετε να παίρνετε αρχικά τα μέτρα σας, μπορείτε να σκαρφιστείτε αντίμετρα για ό,τι και αν στείλει ο υπολογιστής.



ΑΓΓΛΙΚΟ CAMPAIGN

Ακολουθεί το αγγλικό campaign, το οποίο εξελίσσεται χρονικά από τις αρχές του μεσαίωνα και φτάνει μέχρι τα τέλη του 17ου αιώνα. Τα γεγονότα αφορούν σχεδόν αποκλειστικά στις πολεμικές συγκρούσεις μεταξύ Γάλλων και Αγγλων για την κυριαρχία στη Βόρεια Γαλλία (Νορμανδία), τη θάλασσα αλλά και στην υπόλοιπη Ευρώπη (με τους επεκτατικούς πολέμους του Ναπολέοντα). Εδώ ισχύουν λίγο πολύ τα ίδια πράγματα με το ελληνικό campaign, καθώς τα όπλα στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι σπαθιά, τόξα και βέλη. Αργότερα δίνεται η δυνατότητα χρησιμοποίησης και πρώιμων πυροβόλων όπλων, αλλά η συνταγή της επιτυχίας δεν αλλάζει αισθητά. Λίγο πολύ θα νιώσετε σαν να παίζετε το campaign της Joan of Arc στο Age of Empires 2, καθώς τόσο οι μονάδες όσο και η διεξαγωγή των μαχών γίνεται με τον ίδιο τρόπο, αλλά αυτή τη φορά οι Γάλλοι είναι οι κακοί! Πάντως, δεν το θεωρώ ρεαλιστικό, καθώς δεν απεικονίζει τις μονάδες να κάνουν αυτό για το οποίο επεκτάθηκαν στην Ευρώπη: να λεηλατήσουν, να εξαγοράσουν και να κατακλέψουν! Δεν υπάρχει, για παράδειγμα, η απόλυτα ρεαλιστική αποστολή, στην οποία θα έπρεπε να πάρετε το ρόλο ενός Αγγλου λόρδου, η δουλειά του οποίου θα ήταν να ξηλώσει και να βουτήξει τα μάρμαρα και αγάλματα του Παρθενώνα! Μάλιστα, θα μπορούσε κάθε κλεμμένο μάρμαρο να ανεβάζει και τους πόντους στο παιχνίδι! Ε, συγγνώμη, δεν άντεχα άλλο! Επρεπε να τα πω να ξαλαφρώσω!

ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ CAMPAIGN

Από το σημείο του τρίτου campaign και μετά, τα πράγματα αλλάζουν τελείως! Εδώ, το σενάριο σας θέλει συμμάχους της γερμανικής εκστρατείας κατά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Εδώ δεν υπάρχουν σχεδόν καθόλου μονάδες μάχης σώμα με σώμα, αν εξαιρέσει κανείς το πρωσικό βασιλικό ιππικό. Τα πυροβόλα όπλα είναι οι βασικοί πολεμιστές, ενώ ρόλο παίζουν και οι πεζικάριοι με τα αυτόματα και τα τυφέκια. Οι ήρωες δεν παύουν να υπάρχουν, αλλά η παρουσία τους δεν είναι τόσο καταλυτική όσο στις αρχαιότερες εποχές. Τα πυροβόλα όπλα είναι θανάσιμα, καθώς σχεδόν κάθε μονάδα μπορεί να σκοτώσει εξ αποστάσεως. Το όπλο που κάνει τη διαφορά, είναι το αεροπλάνο. Δυστυχώς, όμως, τα σμήνη είναι δύσκολα στη χρήση τους, καθώς έχουν ένα σαφές πλεονέκτημα και ένα ακόμα σαφέστερο μειονέκτημα. Το πλεονέκτημα είναι πως μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να χτυπήσουν οποιονδήποτε στόχο, εναέριο, επίγειο ή επιθαλάσσιο. Το μειονέκτημα είναι ότι τα καύσιμα είναι περιορισμένα, με αποτέλεσμα να πρέπει να γυρνούν και να προσγειώνονται μέχρι να ανεφοδιαστούν. Ο υπολογιστής χειρίζεται εκπληκτικά την αεροπορία του, έτσι είναι σχεδόν αδύνατον να αντιμετωπιστεί επί ίσοις όροις, τουλάχιστον μέχρι να μάθετε όλα τα μυστικά της ιπτάμενης μάχης. Ακόμα, είναι λίγο μπερδεμένος ο τρόπος με τον οποίο θα συνδέσετε την ιδανική επιθετική δύναμη. Εγώ άργησα να ανακαλύψω έναν καλό συνδυασμό, κάτι που οφείλεται στο ότι είναι λίγες οι επίγειες μονάδες που μπορούν να βάλλουν αντι-αεροπορικά πυρά (προς μεγάλη μου έκπληξη, το πολυβόλο δεν χτυπά αεροσκάφη και αναρωτιέμαι γιατί), με πιο εγγυημένη λύση τους σταθερούς αντιαεροπορικούς εκτοξευτές, οι οποίοι θεωρούνται κτήρια, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να τους πάρετε μαζί σας, αλλά να πρέπει να τους χτίζετε κατά τη διαδρομή που ακολουθείτε.

Ηρωας των Γερμανών είναι ο περιβόητος Κόκκινος Βαρόνος, ο οποίος, δυστυχώς, δεν μπορεί να "γιατρεύει" τα γερμανικά αεροσκάφη, όπως γινόταν με τις στρατηγικές μονάδες στα αρχαιότερα campaigns (θα μου πείτε, ποιος μπορεί να "γιατρέψει" ένα αεροπλάνο). Ακόμα ένα όχημα που κάνει την εμφάνισή του είναι το τανκ, το οποίο είναι ίσως η μονάδα που θα κερδίσει τις περισσότερες αποστολές, αν καταφέρετε να την υποστηρίξετε με τα απαραίτητα αντιαεροπορικά μέτρα. Στη δεύτερη αποστολή του campaign, θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε τον αγγλικό στόλο. Ο γερμανικός στόλος, δυστυχώς, δεν φημίζεται για την αξία του και έτσι αν πάτε διά της θαλάσσης, μάλλον θα δυσκολευτείτε. Τα αεροσκάφη (συγκεκριμένα, τα διπλάνα και τριπλάνα) είναι ο καλύτερος τρόπος για να αντεπεξέλθετε στην αποστολή, αν και θα χάσετε αρκετά. Αμέσως μετά ακολουθεί ένα μπαράζ μαχών στο δυτικό μέτωπο, με τις δυνάμεις της Συμμαχίας. Ο πόλεμος των χαρακωμάτων έχει μεταφερθεί αυτούσιος και θα σας βγει το λάδι για να τα καταφέρετε. Με λίγη προσπάθεια, θα ανοίξει ο δρόμος διάπλατα για την κυριαρχία των Γερμανών στην Ευρώπη.



Ενας ελεύθερος σκοπευτής μπορεί να "θερίσει" από μεγάλη απόσταση απρόσεκτους πεζικάριους!

ΡΩΣΙΚΟ CAMPAIGN

Το τελευταίο campaign είναι το... φανταστικό της υπόθεσης, καθώς θέλει να αναλάβετε το ρόλο ενός Ρώσου δικτάτορα, ο οποίος αποβλέπει στη δημιουργία μιας νέας, Μεγάλης Ρωσίας (ίνδαλμά του είναι ο Στάλιν)! Αρχίζοντας από την εποχή του ατόμου (μοντέρνα), θα έχετε στη διάθεσή σας όλα τα σύγχρονα όπλα, από τανκς και αεροσκάφη μέχρι πυρηνικά υποβρύχια, αλλά η μεγάλη υπόθεση είναι οι δύο επόμενες εποχές, η digital και η nano, όπου θα αποκτήσετε πρόσβαση σε τρομερές πολεμικές μηχανές, laser και πυρηνικά ακόμα μεγαλύτερης ισχύος! Οσον αφορά στην τακτική, είναι λίγο πολύ η ίδια με την αντίστοιχη του campaign των Γερμανών, μόνο που εδώ τα πράγματα είναι ασυνήθιστα, λόγω της ύπαρξης φανταστικών μονάδων, οχημάτων και τεχνολογιών. Στην προσπάθεια σύνθεσης μίας απόλυτης πολεμικής μηχανής, ειδικά στις δύο τελευταίες campaigns, θα σας βοηθήσει το manual, το οποίο όχι απλώς είναι λεπτομερέστατο, αλλά και διασκεδαστικό στην ανάγνωσή του, καθώς περιλαμβάνει πολλά εγκυκλοπαιδικά και ιστορικά στοιχεία και είναι πλήρως μεταφρασμένο στα ελληνικά!

ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Για να κλείσω κοινότοπα, θα αναφερθώ σύντομα στα τεχνικά του παιχνιδιού. Η μηχανή σάς επιτρέπει να ζουμάρετε στη δράση, ακριβώς όπως γίνεται και στις ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές. Αυτό, βεβαίως, δεν θα το συνιστούσα για δύο λόγους. Πρώτα απ' όλα, διότι από κοντινή απόσταση δεν γίνεται να παίξετε με επιτυχία, καθώς ο έλεγχος είναι σχεδόν αδύνατος και, δεύτερον, διότι από κοντά τα γραφικά είναι χοντροκομμένα και κακοσχεδιασμένα. Φυσικά, αυτό ισχύει λόγω των μεγάλων αριθμών αντικειμένων που υπάρχουν σε κάθε χάρτη, οπότε δεν μπορεί κανείς να κατηγορήσει την κατασκευάστρια ότι δεν έκανε σωστά τη δουλειά της. Κανείς δεν θα ήθελε να δει ένα παιχνίδι strategy με απαιτήσεις Pentium 4! Οσον αφορά στον ήχο, κινείται σε ικανοποιητικά αλλά όχι εκπληκτικά επίπεδα. Τουλάχιστον περίμενα οι αρχαίοι Ελληνες να λένε κάτι στα ελληνικά (το μόνο που ακούγεται στη γλώσσα μας είναι η λέξη "Αθήνα" αντί για "Athens" από τον Περικλή). Το εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η εκπληκτική τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή. Ποτέ, σε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του είδους δεν έχω συναντήσει πιο αξιόμαχη CPU! Ακόμα και αν υπάρχει η δυνατότητα χρησιμοποίησης έντεχνων τρικ για την επικράτηση στα βασικά campaigns του παιχνιδιού, κυρίως λόγω των προκαθορισμένων κινήσεων και εκβάσεων, αυτό δεν ισχύει σε καμία περίπτωση με τις custom πίστες, όπου ο υπολογιστής με έκανε κυριολεκτικά ό,τι ήθελε, μέχρι να κατορθώσω να κουνηθώ λίγο έξω από τα όρια της βάσης μου! Το Empire Earth είναι ίσως το μόνο παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται να παίξω το multiplayer κομμάτι για να νιώσω ανταγωνισμό! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	92

88

Ενα παιχνίδι για όσους έχουν αυτοκρατορικές ορέξεις!

Gothic

Το ίδιο σκηνικό έχει επαναληφθεί ξανά και ξανά... Η ιστορία του gaming, άλλωστε, είναι βασισμένη σε αυτό ακριβώς: Οτι κάποια στιγμή μία εταιρειούλα, που δεν την ξέρει... ούτε η μάνα της, εμφανίζεται από το πουθενά και φτιάχνει ένα υπέρτατο, θεϊκό, κορυφαίο παιχνίδι που στέλνει τους gamers στους επτά ουρανούς. Κλασικότατο και ιστορικό παράδειγμα, προ επταετίας περίπου, η Blizzard, με το θρυλικό WarCraft I, που έμελλε να αλλάξει για πάντα την ιστορία του gaming! Κάτι αντίστοιχο, ίσως σε πιο μικρή κλίμακα, νομίζω ότι κατάφερε η Piranha-Bytes με το δημιούργημά της, το RPG Gothic..., ή μήπως να πω μεγαλούργημα; Αλλά αυτό θα το κρίνετε εσείς...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	PIRANHA-BYTES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium II, 128MB RAM, 3D κάρτα γραφικών



Το Gothic κυκλοφόρησε στην ευρωπαϊκή, αλλά και την ελληνική αγορά τον τελευταίο μήνα του περασμένου έτους. Μαζί με το Wizardry 8 και το Pool Of Radiance-Ruins Of Myth Drannor είναι τα μοναδικά καθαρόαιμα RPGs αυτή τη χρονική περίοδο. Το Pool Of Radiance ήταν απαράδεκτο, κατά τη γνώμη μου, παρά το ότι είναι το πρώτο παιχνίδι που ουσιαστικά εισάγει την 3rd Edition του D&D στο χώρο των PCs. Για το Wizardry 8 έχω ακούσει τα καλύτερα λόγια, αλλά ακόμα δεν το έχω πάρει στα χέρια μου. Για το Gothic πρωτάκουσα στο Grand Prix του "PC Master", από έναν φίλο-παίκτη του The 4th Coming (τον Hellrider), αλλά δεν έδωσα σημασία. Επειτα από λίγο καιρό, ένας ακόμα φίλος μου αναφέρθηκε σε αυτό το παιχνίδι και μου είπε ότι πρέπει να το παίξω, διότι είναι κάτι καινούριο! Ετσι, το αγόρασα, αφ' ενός για να δω περί τίνος επρόκειτο και αφ' ετέρου γιατί είχα ανάγκη να παίξω ένα καλό RPG, ύστερα από τόσο καιρό. Ομολογώ ότι στην αρχή δεν ενθουσιάστηκα και τόσο με το παιχνίδι, αλλά με την πάροδο των ωρών ο εθισμός όλο και μεγάλωνε. Το Gothic κατάφερε να με κάνει να μπω στον κόσμο του και να ξεχάσω το δικό μας κόσμο. Εφτασα σε τέτοιο σημείο πώρωσης που ήθελα απεγνωσμένα να κάνω το review... Ετσι, μέσω του σεβάσμιου αρχισυντάκτη μας, ζήτησα την άδεια από τον κύριο Τσουρινάκη να αναλάβω την παρουσίαση του Gothic, τον οποίο ευχαριστώ πολύ :), γιατί τελικά συναίνεσε στο να το παρουσιάσω.

Αυτή ήταν η μικρή ιστορία του review... Και τώρα πάμε γρήγορα γρήγορα στην παρουσίαση.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΚΟΣΜΟΣ

Βρισκόμαστε στο Kingdom της Myrtana,



50 μέτρα ελεύθερο ανδρών. Στη διαδρομή 1 ο Χάρης Κλάδης, στη διαδρομή 2 ο Πατρίκος, στη διαδρομή 3 ο Κράτσας...

όπου βασιλεύει ο ένδοξος Rhotbar ο Δεύτερος. Το Βασίλειο της Myrtana είναι εύπορο και οργανωμένο άψογα. Η μοναδική απειλή του είναι οι ορδές των Orcs, οι οποίες δεν μπορούν να χαλιναγωγηθούν από τους στρατούς του Rhotbar. Ετσι, το βασίλειο βρίσκεται σε μία διαρκή εμπόλεμη κατάσταση με τα αιμοβόρα Orcs. Αυτό οδήγησε το βασιλιά στην απόφαση να μεταφέρει όλα τα κακοποιά στοιχεία και τους εγκληματίες, ανεξαρτήτως του μεγέθους του αδικήματος που έχουν διαπράξει, στα ορυχεία σιδήρου του Khorinis. Προκειμένου να κρατήσει τους φυλακισμένους περιορισμένους, με τη βοήθεια δώδεκα μάγων, δημιουργεί ένα μαγικό κουβούκλιο (barrier) γύρω από την περιοχή. Το barrier αυτό δεν επιτρέπει σε κανένα οργανικό στοιχείο που είναι μέσα σε αυτό να βγει έξω, επιτρέπει, όμως, σε νέους κρατούμενους να μπαίνουν μέσα! Με αυτόν τον τρόπο, λοιπόν, ο Rhotbar σχεδίαζε να έχει υπό περιορισμό τους κρατούμενους-εργάτες των ορυχείων, ενώ παράλληλα θα μπορούσε να στέλνει και νέους κρατούμενους στα ορυχεία για να ενισχύει την παραγωγή σιδήρου. Ομως, κατά τη διάρκεια δημιουργίας του barrier, κάτι πήγε στραβά και οι μάγοι που το δημιούργησαν εγκλωβίστηκαν σε αυτό! Οι κρατούμενοι, μέσα στην αταξία που επικράτησε, κατόρθωσαν να αποδράσουν από τους φρουρούς τους και να πάρουν υπό την εποπτεία τους όλη την περιοχή των ορυχείων που βρίσκεται στο barrier.

Ο βασιλιάς, μη ξέροντας τι να κάνει και επειδή χρειαζόταν άμεσα το σίδηρο, αναγκάστηκε να κάνει μία συμφωνία με τους εργάτες-φυλακισμένους των ορυχείων του Khorinis. Εκείνος θα τους παρείχε ό,τι ζητούσαν (λεφτά, φαΐ, γυναίκες, ποτό κ.ά.) και εκείνοι θα του παρήγαγαν τον απαραίτητο σίδηρο για να συνεχίσει τον πόλεμο με τα Orcs! Η συμφωνία αυτή, που έπινε το αίμα του βασιλιά, συνέχισε για αρκετό διάστημα. Μέχρι που μια μέρα, όταν ένας νέος κρατούμενος-κακοποιός θα έμπαινε στο barrier, δέχτηκε να κάνει μία συμφωνία: Θα κέρδιζε ό,τι ήθελε (το βασικότερο την ελευθερία του) εάν κατάφερνε να παραδώσει ένα γράμμα από το βασιλιά στον αρχηγό των Μάγων της Φωτιάς. Ο κακοποιός αυτός είστε εσείς... και κάπου εδώ αρχίζει η περιπέτειά σας.

Αφού μπείτε στο barrier και αρχίσετε να συναναστρέφεστε με τους ανθρώπους, θα ανακαλύψετε ότι έχουν δημιουργηθεί τρία στρατόπεδα στο Khorinis: Το Old Camp, το οποίο είναι και το πρώτο-αρχικό Camp της περιοχής και διοικείται από τον Gomez, το New Camp, το οποίο είναι βασισμένο στην αναρχία και δημιουργήθηκε από άτομα που εγκατέλειψαν τον Old Camp και, τέλος, η Brotherhood, η οποία πιστεύει σε έναν νέο θεό, τον Sleeper,

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Απαράμιλλος ρεαλισμός
- Κορυφαία γραφικά και ήχος
- Απέραντες προς εξερεύνηση εκτάσεις
- Σεναριακό βάθος και φοβερή πλοκή
- Ατελείωτα εθιστικό

Αρνητικά

- Εκνευριστικό φόρτωμα
- Παράξενος χειρισμός, ο οποίος όμως συνηθίζεται εύκολα
- Απευθύνεται σε έμπειρους RPGάδες, γιατί είναι φοβερά περίπλοκο και δεν είναι Hack&Slash

με τη βοήθεια του οποίου πιστεύουν ότι θα καταστρέψουν το barrier και θα απελευθερωθούν! Η αποστολή σας είναι πολύ δύσκολη, καθώς σε αρκετά σημεία της περιπέτειας θα αναγκαστείτε να κάνετε διπλές συμφωνίες με διαφορετικές παρατάξεις. Παρ' όλο που ο βασικός στόχος σας είναι να μπείτε και να δώσετε το γράμμα, θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι άμεσα εφικτός. Πρώτα θα πρέπει να κερδίσετε την εμπιστοσύνη των κακοποιών, για να μπορέσετε να έρθετε σε επαφή με τους μάγους. Αρκετές φορές θα χρειαστεί να έρθετε αντιμέτωποι με το καθεστώς αναρχίας που επικρατεί, όπως θα σας επιτίθενται άλλοι άνθρωποι χωρίς αιτία και φρουροί θα ζητούν λύτρα για να σας προστατεύσουν.

Τόσο το σενάριο όσο και ο τρόπος με τον οποίο είναι διαρθρωμένη η κοινωνία στο παιχνίδι είναι πολύ πρωτότυπα. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι φοβερή και βοηθάει πολύ τον παίκτη να νιώσει μέλος αυτής της μικρής, άναρχης κοινωνίας. Βλέπετε τους







Οταν στη μάχη ρίξετε κάτω έναν αντίπαλο (άνθρωπο), έχετε την επιλογή να τον αποτελειώσετε! Είναι κομματάκι βάρβαρο, αλλά έχει πλάκα.



Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Εδωσα 3.450 δραχμές και πήρα ρέστα 20 λεπτά. Πόσα ευρώ έδωσα;!



Αυτόν το δαυλό τον είχα πετάξει σε αυτό το σημείο πριν από 3-4 μέρες παιχνιδιού και ακόμα καίει... Ή είναι μαγικός ή το παιχνίδι έχει κάποιο πρόβλημα.

NPCs (Non Player Characters) χωρισμένους σε κλίκες, να έχουν αντιπάθειες μεταξύ τους, το βράδυ να πηγαίνουν για ύπνο, να τρώνε, να συζητάνε μεταξύ τους, να σας συμπεριφέρονται ανάλογα με τη γνώμη που έχουν για εσάς. Ολα είναι απίστευτα ρεαλιστικά! Επιπρόσθετα, εάν μπείτε σε κάποιο άγνωστο σπίτι και είναι κοντά ο ιδιοκτήτης του ή κάποιος φρουρός, τότε θα σας απειλήσει και μπορεί να σας επιτεθεί. Εάν πλησιάσετε κάποιον NPC και έχετε βγάλει από τη θήκη το σπαθί σας, τότε θα βγάλει και εκείνος το δικό του όπλο και θα είναι έτοιμος να σας επιτεθεί. Για κάθε δράση υπάρχει μία αντίδραση.

Νομίζω ότι αυτό είναι τα βασικότερο χαρακτηριστικό για ένα RPG. Να καταφέρει, δηλαδή, να σε κάνει να χαθείς στον κόσμο του, να καταλάβεις ότι είσαι ένα γρανάζι στην κοινωνία του παιχνιδιού, ότι μπορείς με τις ενέργειές σου να αλλάξεις την άποψη που έχουν οι NPCs για το άτομό σου, είτε προς το καλό είτε προς το κακό, να βλέπεις ότι αντιδρούν διαφορετικά, ανάλογα με αυτά που έχεις κάνει και την ιεραρχία σου στην κοινωνία τους. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και στο Baldur's Gate II, αλλά όχι σε τόσο μεγάλο βαθμό όσο στο Gothic! Θα τολμούσα να παρομοιάσω το Gothic με ένα MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) σε Single Player. Ο ρεαλισμός του κόσμου, η πολυπλοκότητά του, το βάθος των χαρακτήρων και οι αχανέστατες εκτάσεις, μου έφεραν στο μυαλό multiplayer παιχνίδια, όπως το EverQuest, Dark Age Of Camelot και, φυσικά, The 4th Coming. Πρέπει να το νιώσετε για να καταλάβετε...



ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ - ΕΞΕΛΙΞΗ

Στο Gothic ο χαρακτήρας που χειρίζεστε δεν έχει κάποια συγκεκριμένη κλάση. Μπορεί να μάθει τα πάντα και μπορεί να κάνει τα πάντα. Ξεκινάτε την περιπέτεια ως Level 1 χαρακτήρας και παίρνοντας Experience (XP) κερδίζετε Levels. Κάθε Level έχει κάποιον απαιτούμενο αριθμό XP, τον οποίο μόλις συμπληρώσετε, περνάτε στο επόμενο Level, ενώ ταυτόχρονα κερδίζετε Health και 10 Skill Points. Τα δύο βασικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σας είναι το Strength και το Dexterity. Το μεν Strength καθορίζει τη ζημιά που κάνετε με όπλα (για μάχη σώμα με σώμα), ενώ παράλληλα αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για το αν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα όπλο. Το Dexterity, από την άλλη, σας βοηθάει να χρησιμοποιείτε όπλα μακρινής απόστασης (Bow, Crossbow). Προκειμένου να αναπτύξετε τόσο τα Strength και Dexterity σας όσο και τα άλλα Skills, θα χρειαστεί να ξοδέψετε Skill Points, κάτι που ωστόσο δεν μπορείτε να πετύχετε μόνοι σας. Πρέπει να βρείτε τον κατάλληλο NPC, ο οποίος θα σας διδάξει πώς να είστε πιο δυνατοί, πιο εύστοχοι, πιο καλοί με το τόξο κ.λπ. Οπότε, ουσιαστικά, το να πάρετε το Level, δεν σας αποφέρει κανένα όφελος, εάν δεν έχετε κάποιον NPC εκεί κοντά για να "ξοδέψετε" τα Skill Points σας. Αρκετές φορές που έπαιρνα XP στα Mines βαριόμουν να γυρίσω πίσω στην πόλη, στο Old Camp, για να εκπαιδευτώ (μιλάμε για περίπου 8 με 10 λεπτά in-game περπάτημα, συν τους κινδύνους στο δρόμο).

Το όλο σύστημα της εκπαίδευσης δεν είναι πρωτότυπο, αφού το έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια. Πρωτότυπος είναι ο τρόπος με τον οποίο οι NPCs διδάσκουν. Δεν τους λέτε δηλαδή ότι θέλετε να μάθετε το τάδε Skill και ξαφνικά σάς έρχεται θεία φώτιση και το μαθαίνετε, αλλά ο NPC σας εξηγεί όλη τη διαδικασία με την οποία χρησιμοποιείτε το Skill! Συγκεκριμένα, κατά την εκμάθηση της χρήσης των όπλων, ο εκπαιδευτής σάς μαθαίνει πώς να τα κρατάτε, τι κινήσεις πρέπει να κάνετε, πώς να στέκεστε κ.λπ. Επίσης, αρκετές φορές ο εκπαιδευτής θα σας ζητήσει κάποιο αντάλλαγμα για να σας μάθει κάτι (ως συνήθως Ore), ενώ σε αρκετούς εκπαιδευτές που σας μαθαίνουν ισχυρά Skills, θα πρέπει να κάνετε ειδικό Quest ή να καταφέρετε να μπείτε στον οργανισμό που ανήκουν και εκείνοι, προκειμένου να σας διδάξουν!

Αν και το παιχνίδι επιτρέπει στο χαρακτήρα να αποκτήσει πλήρεις γνώσεις, καλό θα ήταν να επικεντρωθεί η προσοχή σε μία κατεύθυνση. Για παράδειγμα, εάν θέλετε Fighter, καλύ-



Η Brotherhood βρίσκεται μέσα στους βάλτους και είναι το πιο ατμοσφαιρικό από τα τρία Camps. Τα περισσότερα κτήρια είναι φτιαγμένα πάνω σε πλατφόρμες.

τερα να ξοδεύετε τα Skill Points σας σε Strength και Skills που σας κάνουν καλύτερους στα όπλα για μάχη σώμα με σώμα, ενώ αν θέλετε Μάγο, καλύτερα να κάνετε υπομονή στα πρώτα Levels, να μαζέψετε μπόλικα Skill Points και να τα ξοδέψετε για να μάθετε Spells. Προσωπικά δυσκολεύτηκα πολύ να κάνω επιλογές, διότι τα ήθελα όλα :). Και να πετάω βέλη από μακριά και να σφάζω με την two handed σπαθάρα μου και να εξαπολύω Lightings και Fireballs... Τα θέλω ούλααα! Τελικά, αναγκάστηκα να αποφασίσω την κατεύθυνση που θα ακολουθήσω, γιατί οι εχθροί είναι πολύ δύσκολοι και δεν σηκώνουν αστεία.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρώτο τεστ, δηλαδή αυτό του σεναρίου, του ρεαλισμού και της πλοκής, το Gothic το πέρασε με άριστα! Το επόμενο τεστ του είναι αυτό του χειρισμού και του gameplay. Στον τομέα αυτό οι απόψεις είναι αντικρουόμενες. Κατά κύριο λόγο ο διεθνής Τύπος, το έθαψε όσον αφορά στο χειρισμό, ενώ η κοινότητα των gamers το βρήκε μεν αρκετά πρωτότυπο-περίπλοκο, αλλά κάτι που συνηθίζεται εύκολα. Προσωπικά ανήκω στη δεύτερη κατηγορία και αυτό ίσως να οφείλεται στο γεγονός



Φτάσαμε και στο Chapter 2, δύσκολα μεν... αλλά φτάσαμε!

ότι ενθουσιάστηκα τόσο πολύ με το παιχνίδι, ώστε δεν μου έκανε τόσο μεγάλη αίσθηση ο ιδιόμορφος χειρισμός.

Από την πρώτη στιγμή που φόρτωσα το παιχνίδι, κατάλαβα ότι θα ήταν περίπλοκο, και αυτό διότι βρέθηκα στο αρχικό μενού του παιχνιδιού... και δεν υπήρχε ο κέρσορας του mouse. Βρε καλό μου, βρε χρυσό μου, τίποτα! Τσέκαρα τις θύρες μπας και βγήκε το mouse από το βύσμα, αλλά τίποτα. Τελικά, διαπίστωσα ότι για να κινηθείς στις αρχικές επιλογές του μενού, μπορείς να το κάνεις είτε με το πληκτρολόγιο, είτε με το roller του τρίτου κουμπιού του mouse (εάν έχει τρίτο κουμπί, φυσικά). Αφού έκανα τις απαραίτητες ρυθμίσεις στα γραφικά και στο χειρισμό, μπήκα στο παιχνίδι, αλλά για τα πρώτα 5 με 10 λεπτά τα βρήκα ΠΟΛΥ σκούρα. Αλλά δεν έφταιγε το Gothic, το στραβό μου το κεφάλι έφταιγε, που δεν είχα κάτσει να διαβάσω από το manual το χειρισμό του παιχνιδιού! Μέσα στο παιχνίδι το mouse σάς βοηθάει να χειρίζεστε την κάμερα και να κατευθύνετε δεξιά ή αριστερά το χαρακτήρα σας, ενώ με το roller του τρίτου κουμπιού κάνετε zoom-in και zoom-out. Η κάμερα είναι τοποθετημένη πίσω από το κεφάλι του χαρακτήρα σας, κάνοντας έτσι το παιχνίδι 3rd person (όπως στη Lara, στο Blade Of Darkness κ.λπ.). Από το πληκτρολόγιο μπορείτε να κινείτε το χαρακτήρα σας μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά και να



Οταν πάτε να περάσετε μέσα από τα σύνορα του barrier, τρώτε κεραυνούς, καλή ώρα όπως τώρα.

Θα ζήσετε τη μαγεία ενός on-line κόσμου, σε Single Player, θα πολεμήσετε ατελείωτα τέρατα, θα γίνετε μέρος του κόσμου του, θα εθιστείτε σε απίστευτο βαθμό!

τον περιστρέφετε αριστερά και δεξιά.

Βασικότατο πλήκτρο είναι το κουμπί Action, το οποίο είναι χρήσιμο σχεδόν σε ό,τι κάνετε. Για παράδειγμα, για να πάρετε ένα αντικείμενο από κάτω ή για να ελέγξετε ένα πτώμα, πρέπει να πάτε κοντά του (ούτως ώστε να φαίνεται το όνομά του), να κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο Action και να πατήσετε το πλήκτρο που κινεί μπροστά το χαρακτήρα σας (έτσι ξεκινάτε και το διάλογο με τους άλλους χαρακτήρες). Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο χρησιμοποιείτε και τα αντικείμενα από το inventory του χαρακτήρα σας (πατημένο Action+Up), ενώ για να τα πετάξετε από το χαρακτήρα, χρησιμοποιείτε το Action σε συνδυασμό με το πλήκτρο που κινεί πίσω το χαρακτήρα σας.

Το inventory του χαρακτήρα είναι μία μικρή, κάθετη μπάρα στο δεξί μέρος της οθόνης, η οποία χωρίζει τα αντικείμενα σε 8 κατηγορίες (weapons, armor, magic, artifacts, food, potions, writings και miscellaneous). Με το που εμφανιστεί το μενού του inventory, ο χαρακτήρας σας ακινητοποιείται και με τα πλήκτρα αριστερά και δεξιά κινείστε ανάμεσα στις 8 κατηγορίες αντικειμένων. Οταν εξοπλίζετε το χαρακτήρα σας με ένα όπλο, τότε γίνεται αυτόματα Shortcut στο πληκτρολόγιό σας και ο αριθμός αναγράφεται πάνω στο αντικείμενο. Ο γενικός κανόνας, πάντως, είναι ότι στο πλήκτρο 1, θα έχετε το όπλο για κοντινές μάχες, στο 2 το Bow ή Crossbow και από το 3 και μετά, διάφορα Spells.

Ευτυχώς. Shortcuts για Potions και γενικά αντικείμενα που σας δίνουν Health δεν υπάρχουν. Και λέω ευτυχώς, γιατί είναι τελείως αντιρεαλιστικό αυτό που συναντάμε σε άλλα RPGs, δηλαδή εκεί που πολεμάς και έχεις συνδεδεμένες τέσσερις φιάλες Potions ενδοφλέβιες, πατάς το κουμπί και γίνεται η χορήγηση χωρίς ο εχθρός να έχει κάποιο πλεονέκτημα εναντίον σου. Σε παιχνίδια, όπως το Diablo II, το θεωρώ πολύ φυσιολογικό, γιατί δεν είναι RPG, αλλά σ' ένα ρεαλιστικότατο game, όπως το Gothic, θα ήταν απαράδεκτο κάτι τέτοιο.

Ενα σημείο στο οποίο μπορεί να συναντήσετε πρόβλημα, είναι το σύστημα αγοραπωλησίας αντικειμένων, το οποίο χωρίζεται σε τέσσερις στήλες. Από αριστερά προς τα δεξιά, έχουμε το inventory του πωλητή, την προσφορά του πωλητή, την προσφορά του χαρακτήρα, το inventory του χαρακτήρα. Στην αριστερή πλευρά υπάρχει το inventory του πωλητή, απ' όπου επιλέγετε ποιο αντικείμενο θέλετε και σε ποια ποσότητα, και το μεταφέρετε στο χώρο της προσφοράς του, στη στήλη ακριβώς στα



Gothic



δεξιά. Πάνω από το αντικείμενο αναγράφεται η αξία του σε Ore (στο Gothic αντί για Gold έχουμε Ore). Για να αποκτήσετε το αντικείμενο, πρέπει να προσφέρετε είτε Ore της ίδιας αξίας, είτε αντικείμενα της ίδια αξίας, είτε έναν συνδυασμό Ore και αντικειμένων. Μόλις είστε έτοιμοι, πατάτε Enter και γίνεται η συναλλαγή. Για να μεταφέρετε αντικείμενα από στήλη σε στήλη, χρησιμοποιείτε το Action πλήκτρο (πατημένο) και τα κουμπιά που κινούν το χαρακτήρα σας αριστερά και δεξιά (μεταφέροντας αντικείμενα σε δεκάδες). Εάν θέλετε να μεταφέρετε αντικείμενα ανά μονάδα, τότε πάλι χρησιμοποιείτε το Action, αλλά πατάτε τα πλήκτρα που περιστρέφουν το χαρακτήρα αριστερά και δεξιά. Βασικά στοιχεία ρεαλισμού είναι: α) ότι δεν χάνετε αντικείμενα που πουλάτε, σε περίπτωση που είναι χρήσιμα σε Quest (αρκεί, βέβαια, να θυμηθείτε σε ποιον από όλους τους NPCs τα πουλήσατε), και β) ότι κάθε NPC έχει συγκεκριμένο αριθμό από Ore, τα οποία θα τελειώσουν αν του πουλάτε μόνο αντικείμενα και δεν αγοράζετε!

Βασικό ρόλο στο παιχνίδι παίζει η μάχη. Το περισσότερο Experience στο παιχνίδι θα το πάρετε από μάχες με τέρατα, οπότε πρέπει, αργά ή γρήγορα, να εξοικειωθείτε. Για να πολεμήσετε ένα τέρας ή αντίπαλο, πρέπει να βάλετε το χαρακτήρα σας σε θέση μάχης. Αυτό προϋποθέτει ότι θα τον έχετε εξοπλίσει με ένα όπλο από το inventory σας (πρώτα, βέβαια, πρέπει να βρείτε το όπλο). Πατώντας, λοιπόν, το πλήκτρο 1 ή το Space, ο χαρακτήρας σας μπαίνει σε θέση μάχης. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Action (ή το αριστερό κουμπί του mouse) και χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα, επιτίθεστε (το πλήκτρο κίνησης προς τα πίσω θέτει το χαρακτήρα σε στάση άμυνας). Με τα πλήκτρα μπροστά, αριστερά, δεξιά, κάνετε συνδυασμούς κινήσεων και επιθέσεων, ενώ για να προλάβετε ένα χτύπημα, πατάτε το πλήκτρο πίσω, ούτως ώστε να αμυνθείτε. Οταν είστε σε θέση μάχης, δεν μπορείτε να μαζεύετε-βλέπετε αντικείμενα από κάτω, οπότε καλό θα ήταν, όποτε τρέχετε-ταξιδεύετε, να μην το κάνετε χωρίς όπλο, γιατί μπορεί να παραβλέψετε αντικείμενα. Ενας καλός συνδυασμός, που θα σας γλιτώσει από δύσκολους αντιπάλους, είναι οι διαδοχικές επιθέσεις αριστερά-δεξιά, δεξιά-αριστερά κ.ο.κ. Προτού αντιμετωπίσετε έναν νέο αντίπαλο, κάντε ένα Save, γιατί μπορεί να μην καταφέρετε να του κάνετε ζημιά, οπότε θα πεθάνετε άδοξα. Στο Gothic μπορεί η επίθεση ενός όπλου να πετυχαίνει, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι πληγώνει και τον αντίπαλο. Μπορεί η ζημιά που κάνετε να μην είναι αρκετή, για να διαπεράσει την πανοπλία του. Γι' αυτό να είστε πολύ προσεκτικοί...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Gothic είναι χάρμα οφθαλμών. Την περίοδο που άρχισα να παίζω το παιχνίδι, αγόρασα νέα κάρτα γραφικών και είδα σημαντικές διαφορές στις επιδόσεις του συγκριτικά με την παλιά κάρτα μου. Ομως, δεν είναι η ποιότητα των γραφικών το σημείο που με ξετρέλανε, αλλά ο αχανέστατος κόσμος στον οποίο μπορεί να κινηθεί ο χαρακτήρας σας, χωρίς να χρειαστεί να κάνετε Loading. Μπορείτε να κινείστε στο βασικό κόσμο, που περιλαμβάνει τα πάντα εκτός από τα Caves και Dungeons, χωρίς να κάνετε Load. Μιλάμε για τρεις πόλεις, εκατοντάδες NPCs, εκατοντάδες τέρατα, τεράστιες φυσικές εκτάσεις (λιβάδια, βουνά, κάστρα, ποτάμια, καταρράκτες κ.λπ.) συν ένα φοβερό ουρανό με απαράμιλλα γραφικά. Κυριολεκτικά έμεινα άφωνος από τη δουλειά που έκαναν στην Piranha-Bytes. Βέβαια, το όλο εγχείρημα έρχεται μ' ένα αρκετά σημαντικό αντίτιμο, το οποίο είναι ο πολύ μεγάλος χρόνος Loading. Κάθε φορά που κάνετε Load, φορτώνει όλος ο κόσμος από την αρχή, κάτι που μπορεί να καταντήσει πολύ εκνευριστικό όταν κάνετε μάχες και χρειάζεται Load. Το saving, από την άλλη, είναι αρκετά γρήγορο, αλλά τι ουσία έχει, όταν το Load είναι όλο το ζουμί. Νομίζω ότι αυτό είναι το πιο μελανό σημείο του Gothic, αλλά, από την άλλη, σκέφτομαι

WALKTHROUGH-ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Ενα καλό review πρέπει πάντα να δίνει και τις συμβουλές του... Οπότε Here we go. Αφού φάτε την μπουνιά και λιποθυμήσετε, θα μιλήσετε με τον Diego, ο οποίος θα σας πει πώς έχει η κατάσταση στα ορυχεία. Εν συνεχεία, θα αποχωρήσει για να επιστρέψει στο Old Camp (εάν θέλετε, μπορείτε να τον ακολουθήσετε για να μη χαθείτε αργότερα, αν και ο δρόμος είναι εύκολος). Για το γράμμα που έχετε, μην αναφέρετε τίποτα σε κανέναν. Οταν έρθει η ώρα, θα το παραδώσετε στο Μάγο. Εξερευνήστε την περιοχή και σιγά σιγά πηγαίνετε προς το Old Camp. Στο δρόμο θα συναντήσετε ορισμένα meatbugs, τα οποία είναι άκακα τερατάκια, και Scavengers, τα οποία είναι πολύ πιο δύσκολοι αντίπαλοι. Μην ξεχνάτε να παίρνετε από τα πτώματα τα αντικείμενα που έχουν (είτε είναι φαΐ είτε οτιδήποτε άλλο) και, φυσικά, να μαζεύετε τα πάντα από το πάτωμα. Οταν φτάσετε στους δύο κυνηγούς, μιλήστε στον Drax, ο οποίος μπορεί να σας μεταφέρει τις κυνηγητικές γνώσεις του, αρκεί να του φέρετε μία μπίρα (λογικά θα έχετε βρει μία έως τώρα, εάν δεν έχετε επιστρέψει όταν τη βρείτε). Αφού του δώσετε την μπίρα, μπορεί να σας διδάξει τέσσερα Skills σχετικά με το πώς να παίρνετε τα νύχια, το δέρμα, το τρίχωμα και γενικά πολύτιμα αντικείμενα από διάφορα ζώα που θα σκοτώνετε. Αυτά τα Skills πρέπει να τα μάθετε, γιατί θα σας αποφέρουν πολλά χρήματα αργότερα, όσο και αν σας φαίνονται ακριβά τώρα. Μην περιπλανηθείτε πολύ έξω από το Old Camp, γιατί είστε ακόμα σε μικρό Level. Μετά το Level 5-6, θα μπορείτε να κινείστε με σχετική άνεση.

Οταν φτάσετε στο Old Camp, μιλήστε στον Diego, έπειτα στον Thorus και μετά ξανά στον Diego, για να πάρετε τις αποστολές σας. Ο Thorus θα σας αναθέσει να ξεφορτωθείτε τον Mordrag, ενώ ο Diego θα σας δώσει το Test Of Faith (να πάτε στα ορυχεία, δηλαδή, και να πάρετε μία λίστα). Για να γίνετε αποδεκτοί και να αποκτήσετε πρόσβαση στις πύλες πίσω από τον Thorus, πρέπει να εντυπωσιάσετε ορισμένους σημαντικούς χαρακτήρες μέσα από το Old Camp. Θα σας αναφέρω εν συντομία το όνομα του χαρακτήρα και τι πρέπει να κάνετε. Ο Sly σάς αναθέτει να βρείτε έναν χαμένο φρουρό, τον Nek (βρίσκεται νεκρός σε μία σπηλιά κοντά στο Old Camp, πάρτε το Amulet του και επιστρέψτε το στον Sly). Ο Fingers αρκείται στο να μάθετε ένα από τα Skills που διδάσκει (προτιμήστε το Pick Locks Level 1). Ο Whistler θέλει να αγοράσετε ένα σπαθί από τον Fisk (πολύ απλή αποστολή, αρκεί να μην προδοθείτε ότι θα αγοράσετε το σπαθί εκ μέρους του Whistler). Ο Thorus, όπως είπαμε, θέλει να ξεφορτωθεί τον Mordrag (μιλήστε του και ζητήστε του να σας πάει στο New Camp. Μόλις πάτε εκεί, θα αποφασίσει να μείνει, οπότε ολοκληρώνετε την αποστολή) και, τέλος, ο Scatty θέλει να σας δει να πολεμάτε στην αρένα (το πιο δύσκολο απ' όλα - αποφύγετέ το). Μόλις ολοκληρώσετε τις αποστολές σας σε όλους τους παραπάνω NPCs, εκτός από έναν (δεν είναι ανάγκη να τους ικανοποιήσετε όλους), μιλήστε στον Diego και θα σας δώσει το OK! Κάπου εδώ, όμως, πρέπει να σας αφήσω, γιατί δεν μου το επιτρέπει ο χώρος να συνεχίσω άλλο... Καλή τύχη, φίλοι μου.



Το να ληστέψετε ένα κλειδωμένο Chest, είναι ολόκληρη διαδικασία. Πρέπει να έχετε Lockpicks και να δοκιμάσετε συνδυασμούς αριστερά και δεξιά μέχρι να ανοίξει. Για κάθε επιτυχία θα ακούτε ένα "κλακ", για κάθε αποτυχία θα ξεκινάτε από την αρχή, συν του ότι μπορεί να σπάσει και το Picklock.



Δείγμα των απίθανων γραφικών του ουρανού, της βροχής, της μπότας, της σταγόνας, του σύννεφου, της αντανάκλασης... ZzzZzz

ότι δεν γινόταν αλλιώς. Στην αντίθετη περίπτωση, θα έπρεπε ολόκληρη η έκταση να έσπαγε σε μικρότερα τμήματα, οπότε το Loading θα περιοριζόταν κατά πολύ. Ομως, και πάλι θα γινόταν εκνευριστικό, εάν κάθε "δύο" βήματα που έκανες στο παιχνίδι, θα γινόταν το Load της νέας περιοχής. Μήπως δεν φταίει η Piranha-Bytes, αλλά εμείς οι gamers είμαστε κομματάκι ιδιότροποι;

Οι αναλύσεις στις οποίες μπορείτε να παίξετε το Gothic, καλύπτουν ολόκληρο το φάσμα, ξεκινώντας από τη χαμηλότερη, η οποία είναι 640x480. Μπορείτε να επιλέξετε ποιότητα γραφικών, τόσο για τα 3D μοντέλα (ανθρώπους, τέρατα) όσο και για τα textures (στατικά γραφικά). Εάν τα βάλετε όλα Full και "τρέχει" ακόμα ο υπολογιστής, τότε θα απολαύσετε το μεγαλείο του παιχνιδιού. Η κίνηση, τόσο του κεντρικού χαρακτήρα όσο και των άλλων χαρακτήρων και τεράτων, είναι πολύ καλή. Η δυνατότητα της μετατόπισης της κάμερας επιτρέπει τον πιο εύκολο χειρισμό του χαρακτήρα, τόσο κατά τη διάρκεια των μαχών όσο και γενικότερα. Ανάλογα με τη γωνία στην οποία θα τοποθετήσετε την κάμερα, αλλάζει και η φωτεινότητα του παιχνιδιού (ανάλογα με το φωτισμό του ουρανού). Τρομερά ρεαλιστικά είναι, επίσης, τα καιρικά φαινόμενα και η εναλλαγή μέρας με νύχτα (αν δείτε τα άστρα που πέφτουν, θα σας σηκωθεί η τρίχα). Τέλος, τα εφέ των Spells συμβαδίζουν με το γενικά υψηλό ποιοτικό επίπεδο.

Παρ' όλο που η Piranha-Bytes είναι γερμανική εταιρεία, η δουλειά που έχει κάνει στον ήχο και κυρίως στην ομιλία των χαρακτήρων είναι κορυφαία. Οι ηθοποιοί που έχουν προσληφθεί, σίγουρα δεν είναι Γερμανοί. Πέραν του ότι το speech είναι καθαρό και κατανοητό, μπορείτε, εάν θέλετε, να ενεργοποιήσετε και τους διαλόγους, ούτως ώστε να βλέπετε τα λεγόμενα των χαρακτήρων. Τα ηχητικά της μάχης, των Spells, των τεράτων, της φύσης, του καιρού και των NPCs που κουβεντιάζουν λίγο παραπέρα, δένουν πολύ αρμονικά με τα άψογα γραφικά. Το μόνο ελαττωματάκι που παρατήρησα είναι ότι όλοι οι ασήμαντοι NPCs λένε συνέχεια τα ίδια λόγια όταν συζητάνε μεταξύ τους, ανεξαρτήτως από το σε ποια περιοχή βρίσκονται ή τι εμφάνιση έχουν.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Εάν καταφέρετε και συνηθίσετε το χειρισμό του Gothic και δεν το σβήσετε από το σκληρό σας την πρώτη φορά που θα το παίξετε, θα κολλήσετε μια για πάντα. Θα ζήσετε τη μαγεία ενός on-line κόσμου, σε Single Player, θα πολεμήσετε ατελείωτα τέρατα, θα γίνετε μέρος του κόσμου του, θα εθιστείτε σε απίστευτο βαθμό! Αρκετές φορές κατά τη διάρκεια της συγγραφής του review χρειάστηκε να μπω για λίγο στο παιχνίδι, για να δω κάποια πράγματα και να τραβήξω μερικά screenshots, και κατέληγα να παίζω συνεχόμενα τρίωρα και τετράωρα. Νομίζω ότι θα σας κρατήσει πολύ καλή παρέα μέχρις ότου να βγει το Never Winter Nights, το οποίο πάει από καθυστέρηση σε καθυστέρηση και έχει στοιχειώσει τον ύπνο μου!

Το Gothic είναι ένα παιχνίδι κομμένο και ραμμένο για hardcore RPGάδες. Αχανέστατο, ατελείωτοι NPCs και αμέτρητα Quests! Ξεκινάς να παίζεις το παιχνίδι και μιλάς συνέχεια σε νέους ανθρώπους, μαθαίνεις νέα πράγματα, παίρνεις αποστολές, ακριβώς ό,τι θα συνέβαινε εάν έμπαινες σε μία κανονική κοινωνία. Αυτό ίσως να κουράσει τον gamer που θέλει να παίξει για ξεκούραση. Το Gothic θέλει πολλή προσοχή και σκέψη! Τα πάντα μπορούν να γίνουν, αρκεί να κάνετε υπομονή και να σκέφτεστε πονηρά. Δεν θα πω άλλα, αφού νομίζω ότι πήρατε μία ιδέα για το παιχνίδι. Πρόκειται για ένα "must see" και "must play" RPG. Εξάλλου, τι να το κάνετε το multiplayer όταν το παιχνίδι είναι ολοκληρωμένο από μόνο του!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88

94



Πιστεύω ότι ήμουν αυστηρός μαζί του... Πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα αλλάξει το χώρο των RPGs και θα επηρεάσει πολλά μεταγενέστερα. Είναι TOP!

LOCH NESS

Τι να πρωτοπεί κανείς για την περιβόητη τοποθεσία-λίμνη του Loch Ness και το πασίγνωστο και μυθικό τέρας Nessie που "ζει" σ' αυτήν. Υπάρχει στην πραγματικότητα το μυθικό, προϊστορικό τέρας που αρκετοί υποστηρίζουν πως έχουν δει, αλλά καμία επίσημη επιστημονική ερευνητική ομάδα δεν έχει εντοπίσει μέχρι σήμερα ούτε το παραμικρό ίχνος του; Οι θεωρίες είναι πάρα πολλές, ακόμη και για εξωγήινους μιλούν ορισμένοι! Το παιχνίδι στηρίζεται σε μία ιδέα, την οποία είδα για πρώτη φορά σε μία κινηματογραφική ταινία με ήρωα τον Sherlock Holmes και -απ' ό,τι ξέρω- δεν στηρίζεται σε κάποιο μυθιστόρημα του Κόναν Ντόιλ. Το Loch Ness ακολουθεί τη λογική και τη δομή μίας γνήσιας αστυνομικής ιστορίας, που διαδραματίζεται σ' έναν κλασικό σκωτσέζικο πύργο-αρχοντικό. Μία ιστορία της οποίας η ένταση κορυφώνεται με πολύ δραματικό τρόπο και περιλαμβάνει συνωμοσίες, απαγωγές, φαντάσματα, υπερφυσικά φαινόμενα, την περιβόητη Nessie σε δράση και πολλά άλλα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η Wanadoo Edition δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Είναι η εταιρεία που με αργά, αλλά σταθερά βήματα τείνει να γίνει για την Ευρώπη ό,τι ήταν παλαιότερα η Sierra για τις ΗΠΑ: η εταιρεία-μητέρα όλων των adventurers, τουλάχιστον όσον αφορά στην ήπειρό μας και όχι μόνο. Οι τελευταίες παραγωγές της, τα Loch Ness και Alfred Hitchcock: The Final Cut, ξεχωρίζουν. Το τελευταίο θα το δούμε στο επόμενο τεύχος, καθώς ο χώρος δεν επαρκεί για την παρουσίαση ενός ακόμη adventure. Ως τότε αφεθείτε στην αγκαλιά του μυστηρίου του Loch Ness και να είστε σίγουροι ότι βρίσκεστε σε πολύ καλά χέρια.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στα 1932 και αναλαμβάνετε το ρόλο του Αμερικανού ντετέκτιβ Alan W. Cameron, ο οποίος δέχεται μία πρόσκληση από τον πασίγνωστο φυσικό Allister MacFarley, παλιό φίλο του πατέρα του, για να ταξιδέψει στη Σκωτία, στο Devil's Ridge Manor, ένα κάστρο-αρχοντικό ακριβώς δίπλα στην περίφημη λίμνη του Loch Ness. Αυτό που σας κίνησε την περιέργεια είναι το περιεχόμενο του τηλεγραφήματος: "Χρειάζομαι τη βοήθειά σου εδώ στη Σκωτία. Ο πατέρας σου σ' έχει ήδη ενημερώσει. Πήγαινε στην τράπεζα της Σκωτίας στο Σικάγο, δείξε τον κρύσταλλό σου και θα πάρεις το ποσό των $500. Από εδώ και πέρα να μην εμπιστεύεσαι κανέναν εκτός από μένα. Θυμήσου να πάρεις μαζί σου τον κρύσταλλό σου."

Ο κρύσταλλος για τον οποίο γίνεται λόγος στο τηλεγράφημα είναι ένας από τους περίφημους κρυστάλλους του Sirdach, αλλά για όλα αυτά θα μάθετε πολύ αργότερα.

Δεν θέλατε και πολύ για ν' αφήσετε το γραφείο σας στο Σικάγο. Η αλλαγή περιβάλλοντος, έστω και για λίγο, κάνει πάντοτε καλό. Ετσι, ύστερα από ένα σχετικά καλό ταξίδι με πλοίο, φτάνετε στην Αγγλία και από κει στο Devil's Ridge Manor στη Σκωτία.

Μπαίνοντας στο αρχοντικό περιμένετε να δείτε τον διάσημο φυσικό. Αντ' αυτού, όμως, σας υποδέχεται η σύζυγός του, η οποία με τρεμάμενη φωνή σας ενημερώνει ότι ο άντρας της έχει εξαφανιστεί, έχει πέσει θύμα απαγωγής, ενώ η κόρη τους θα επιστρέψει αύριο. Ενώ ξεκινάει να σας μιλά για κάποιον

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
GALILEA/WANADOO EDITION
http://www.wanadoo-edition.com/menu.htm/
http://www.galilea.com/Sitecom/prod/lochness.html

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 9X/Me/XP, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 11MB στο σκληρό







Δείγμα των γραφικών του παιχνιδιού.

που μπορεί να ευθύνεται για την απαγωγή του συζύγου της, λιποθυμά.

Είμαστε στις 17 Δεκεμβρίου και η περιπέτειά σας μόλις αρχίζει...

Το Loch Ness συνδυάζει μία κλασική ιστορία ντετέκτιβ του '30, με ένα θρίλερ που έχει στο κέντρο του μία συνωμοσία που απειλεί το Λονδίνο και τον τότε "δυτικό πολιτισμό", ό,τι και αν οι λέξεις αυτές εννοούν.

Επειδή πρόκειται για μία ιστορία μυστηρίου, δεν μπορώ να σας πω περισσότερα γι' αυτήν χωρίς να αποκαλύψω μερικά κρίσιμα μυστικά του παιχνιδιού.

Η βασική σεναριακή ιδέα είναι αρκετά καλή και αναπτύσσεται στο μεγαλύτερο μέρος της με ιδιαίτερα έξυπνο τρόπο. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν 2-3 σημεία που μένουν μετέωρα στην εξέλιξη της ιστορίας, χωρίς ωστόσο να καταλαβαίνω το λόγο. Ετσι, θα μείνει αναπάντητο το τι ακριβώς προκάλεσε το "κάψιμο" του βράχου στην τοποθεσία Menhir, αλλά και τι ρόλο παίζει το παράξενο οικοδόμημα που υπάρχει εκεί. Το πιο βασικό, όμως, είναι ότι λείπει μία πιο πλήρης ερμηνεία για την καταγωγή του "αρχαίου πολιτισμού" που υπαινίσσεται το παιχνίδι, αλλά και την πορεία του μέσα στο χρόνο.

Τα κενά αυτά στη σεναριακή εξέλιξη αποτελούν ένα από τα δύο βασικά μειονεκτήματα του Loch Ness.

Το Loch Ness συνδυάζει μία κλασική ιστορία ντετέκτιβ του '30, με ένα θρίλερ που έχει στο κέντρο του μία συνωμοσία που απειλεί το Λονδίνο και τον τότε "δυτικό πολιτισμό".

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αρχικά η Index+, με την κυκλοφορία των Dracula 1 και 2, αλλά και η Woonadoo, με το Necronomicon, έθεσαν νέα στάνταρ στα παιχνίδια του είδους. Οι προαναφερόμενες εταιρείες κατόρθωσαν να δημιουργήσουν μία νέα σχολή ως προς τη γραφική παρουσίαση των adventure games και όχι μόνο.

Το Loch Ness συνεχίζει αυτή την παράδοση των γαλλικών εταιρειών. Τα γραφικά των τοποθεσιών, δηλαδή τα backgrounds, είναι πάρα πολύ προσεγμένα και διακρίνονται σε δύο βασικές κατηγορίες: Στην πρώτη ανήκουν όλοι οι εσωτερικοί χώροι οι οποίοι, με πρώτους και καλύτερους αυτούς του κάστρου-αρχοντικού, είναι εξαιρετικά σχεδιασμένοι, με πολλές λεπτομέρειες. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν οι εξωτερικοί χώροι, οι οποίοι δεν διαθέτουν την πλούσια λεπτομέρεια των αντίστοιχων εσωτερικών. Για να αποφύγω κάθε παρεξήγηση, τονίζω ότι το πιο πάνω σχόλιο δεν σημαίνει ότι οι αναπαραστάσεις των εξωτερικών χώρων δεν είναι καλές, όμορφες, πειστικές. Απλώς δεν βρίσκονται στο πολύ υψηλό επίπεδο όπου κινούνται οι γραφικές αναπαραστάσεις των αντίστοιχων εσωτερικών χώρων. Εδώ εξαιρούνται οι τοποθεσίες που βρίσκονται μέσα στη λίμνη, όταν δηλαδή κινείσαι στον πυθμένα της. Ειδικά η κίνηση του νερού που υπάρχει σ' όλες τις υποθαλάσσιες τοποθεσίες, είναι εκπληκτική. Ολα αυτά τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τον περιβάλλοντα χώρο μέσα από τα μάτια του ήρωα. Τέλος, υπάρχουν πάρα πολλά video sequences, τα οποία τις περισσότερες φορές ακολουθούν κάποια ξεχωριστή δράση σου. Αυτά τα video sequences είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και είναι με μία λέξη εκπληκτικά, δίνουν δε μία ξεχωριστή γοητεία στη δράση. Πρόκειται για εξαιρετικά video animations





Ο κακός του παιχνιδιού και επικεφαλής της συνωμοσίας που πρέπει να αντιμετωπίσετε.



LOCH NESS LIVE

Θα μπορούσα να γράψω σελίδες ολόκληρες σχετικά με τη λίμνη του Loc Ness και τις θεωρίες που υπάρχουν γύρω από αυτήν, αλλά και το πραγματικό ή όχι τέρας που υποτίθεται ότι ζει μέσα της, την περίφημη Nessie. Κάτι τέτοιο δεν είναι, όμως, δυνατόν στο πλαίσιο του συγκεκριμένου review.
Με την πολύτιμη υπόδειξη του φίλου μου Αλέξανδρου Φιλιππίδη σας προτείνω το εξής: Οσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.lochhness.co.uk/livecam. Εκεί θα βρείτε το καλύτερο site σχετικά με το θέμα αυτό, το οποίο τον τελευταίο καιρό προχώρησε σε ακόμη μία καινοτομία: Τοποθέτησε μία κανονική κάμερα εκεί και σε 24ωρη σύνδεση αναμεταδίδει, μέσω Internet, real time εικόνες της λίμνης! Ο,τι το καλύτερο δηλαδή. Μην το χάσετε με τίποτα.


Με τη βοήθεια του επιστάτη θα "πέσετε" στο βυθό της λίμνης Loch Ness.

που δεν χορταίνεις να τα βλέπεις.

Ο ήχος του Loch Ness είναι εξίσου καλός, τα μουσικά backgrounds ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά, ενώ υπάρχει αρκετή μουσική με τη σκωτσέζικη γκάιντα, η οποία δημιουργεί μία μοναδική αίσθηση. Τα ηχητικά εφέ, όπου αυτά υπάρχουν, είναι επίσης αρκετά όμορφα, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι το μοναδικό. Το speech είναι από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας. Οι ομιλίες είναι καθαρές και ατμοσφαιρικές. Είναι φανερό ότι έχουν προσληφθεί επαγγελματίες, οι οποίοι ήξεραν να χρωματίζουν τη φωνή τους ανάλογα. Εδώ, όμως, παρουσιάζεται μία σημαντική αδυναμία του Loch Ness: Δυστυχώς, δεν δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να βλέπει και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τις διάφορες ομιλίες. Λόγω δε της θεματολογίας του παιχνιδιού, αλλά και του γεγονότος ότι απευθύνεται σε μία πολυεθνική Ευρώπη, νομίζω ότι δεν είναι δυνατόν να δικαιολογηθεί αυτή η έλλειψη. Αν οι ίδιες οι εταιρείες δεν καταλαβαίνουν το τεράστιο αυτό πρόβλημα, νομίζω ότι οι αντιπρόσωποί τους πρέπει να τους μεταφέρουν το σχετικό μήνυμα.

Ο χειρισμός του Loch Ness είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν των Dracula και του Necronomicon, μια και χρησιμοποιείται η ίδια system engine. Σε κάθε τοποθεσία έχεις περιστροφική θέα 360 μοιρών με θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω περίπου 70 μοιρών. Ολη η δράση γίνεται με το αριστερό πλήκτρο του mouse, ανάλογα με το ποιος από τους 8 διαφορετικούς κέρσορες του παιχνιδιού εμφανίζεται κάθε φορά. Πατώντας το πλήκτρο Escape, γυρνάς στη βασική οθόνη Menu, η οποία περιέχει τα New Game, Load, Save και Quit. Επίσης, σημειώστε ότι, πατώντας το πλήκτρο Spacebar, "προσπερνάτε" αυτόματα όλα τα σχετικά video animations ή τους διαλόγους που παρακολουθείτε.



Οι διαφορές που υπάρχουν από τον αντίστοιχο χειρισμό των προαναφερόμενων παιχνιδιών έγκεινται σε τρία σημεία. Το πρώτο και το κυριότερο είναι ότι αυτή τη φορά έχει αλλάξει τελείως ο σχεδιασμός και η λειτουργία του inventory σας. Ετσι, αντί του συνηθισμένου κυκλικού "δίσκου" με τα εικονίδια των αντικειμένων που βρίσκετε, αυτή τη φορά κουβαλάτε ένα σακίδιο, στο οποίο ανοίγοντας και κάνοντας όπου και αν είστε δεξί κλικ με το mouse,


Το υποβρύχιο που πρέπει να παγιδέψετε.


Φτιάχνοντας τη βόμβα με νιτρογλυκερίνη.


Βρίσκοντας, επιτέλους, τον Sir Allister Mac Farley.



Η πλάκα-πύλη που πρέπει να ρυθμίσετε για να περάσετε στο μυστικό εργαστήριο του Sir Allister Mac Farley.

φαίνονται 23 ειδικές θέσεις όπου καταχωρίζετε τα αντικείμενα που μαζεύετε κατά τη διάρκεια των ερευνών σας. Στην επάνω αριστερή γωνία υπάρχει ένα μικρό παράθυρο, στο οποίο εμφανίζεται η ονομασία και ένα κοντινό πλάνο του αντικειμένου πάνω στο οποίο κινείτε τον κέρσορα του mouse. Παίρνοντας οποιοδήποτε αντικείμενο από το inventory σας, αυτό κλείνει αυτόματα και "γυρνάτε" στην κανονική οθόνη του παιχνιδιού. Αν τώρα στο συγκεκριμένο σημείο όπου βρίσκεστε μπορεί να γίνει κάποια δράση με το αντικείμενο που κρατάτε, θα εμφανιστεί ένας πράσινος κύκλος, που μέσα του θα περιέχεται το εικονίδιο του συγκεκριμένου αντικειμένου. Αν δεν γίνεται κάποια δράση στο συγκεκριμένο σημείο, ο κέρσορας θα παραμείνει κανονικός (χωρίς να εμφανίζεται καθόλου το αντικείμενο που κρατάτε), ενώ αν γίνεται κάποια δράση, αλλά όχι με το αντικείμενο που έχετε διαλέξει, τότε θα συνεχίσει να παρουσιάζεται ο ειδικός κέρσορας με τα δύο γρανάζια, χωρίς πάλι και εδώ να εμφανίζεται καθόλου το αντικείμενο που κρατάτε.


Βρίσκοντας τη μυστική έξοδο από το Chapel.

Στην κάτω δεξιά γωνία του inventory σας, υπάρχουν τρία ειδικά εικονίδια-λειτουργίες.

Η δράση ακολουθεί μία διαρκώς κλιμακούμενη από πλευράς έντασης πορεία και είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι, αν ξεκινήσετε το παιχνίδι, δεν πρόκειται να το αφήσετε με τίποτα.

Το πρώτο από τ' αριστερά όπως κοιτάς την οθόνη είναι το σημειωματάριό σας. Σ' αυτό καταγράφονται αυτόματα διάφορες σκέψεις σας ή και συμβουλές για το τι πρέπει να κάνετε. Οι πληροφορίες αυτές είναι πολύτιμες, μια και καθοδηγούν ουσιαστικά τη δράση σας, και με την έννοια αυτή πρέπει να ανατρέχετε συνέχεια στο σημειωματάριό σας. Μην το υποτιμήσετε καθόλου, να είστε σίγουροι ότι αρκετές φορές θα σας βγάλει από το δύσκολο σημείο που μπορεί να βρίσκεστε. Το μεσαίο είναι ένα μικρό ειδικό ντοσιέ, στο οποίο καταχωρίζονται αυτόματα όλα τα σημειώματα ή βιβλία που βρίσκετε κατά τη διάρκεια των ερευνών σας. Οταν οδηγήσετε τον κέρσορα σε οποιοδήποτε απ' αυτά, αυτός αλλάζει σ' ένα μεγεθυντικό φακό και επιτρέπει να κάνετε zoom-in. Διαβάζοντάς τα ή μελετώντας τα αποκτάτε πολύτιμες πληροφορίες. Τέλος, στην πιο δεξιά θέση από τις τρεις θα καταχωριστεί ένας χάρτης που όχι μόνο δείχνει τις βασικές τοποθεσίες του παιχνιδιού, αλλά ταυτόχρονα επιτρέπει την αυτόματη μετακίνησή σας από τη μία στην άλλη. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη λειτουργία αυτή, όμως, είναι να βρείτε πρώτα απ' όλα το χάρτη αυτό και εν συνεχεία να "ανοίξετε" αυτές τις διαδρομές ανάμεσα στις τοποθεσίες τουλάχιστον μία φορά. Οπως και στο Necronomicon, έτσι και εδώ αρνητική, κατά τη γνώμη μου, εξέλιξη αποτελεί το γεγονός ότι τώρα πια στις ομιλίες έχουν καταργηθεί τα ειδικά εικονίδια που δήλωναν το θέμα της συζήτησης, τα οποία βοηθούσαν σημαντικά το χρήστη.

Το πρόβλημα με τα Saves του είναι ότι, πρώτον, δεν μπορείτε να γράψετε τίποτα, απλώς το παιχνίδι σώζει την ακριβή εικόνα της τοποθεσίας όπου βρίσκεστε, και κυρίως ότι περιέχει μόνο 8 θέσεις για αντίστοιχα saves, οι οποίες αποδεικνύονται πολύ λίγες για ένα παιχνίδι όπως αυτό. Εδώ, επίσης, κάποιος πρέπει να πει στην εταιρεία ότι σε υπολογιστές με εγκατεστημένα τα ελληνικά ως βασική γλώσσα, τα σχόλια κάτω από τα Saves φαίνονται κινέζικα.

Τελειώνω μ' ένα σχόλιο για το manual του παιχνιδιού. Αυτήν τη φορά ξεπέρασαν κά-





Δείγμα των εξωτερικών χώρων του παιχνιδιού.



Το ντοσιέ σας με τα μηνύματα και τα βιβλία που βρίσκετε.

θε προηγούμενο, αφού από ένα 8σέλιδο manual, αν εξαιρέσεις τις 4 σελίδες των εξωφύλλων, μένουν μόνο 4 σελίδες με πληροφορίες για το χρήστη. Είπαμε να κάνουν οικονομίες, αλλά όχι και έτσι. Ελεος!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Loch Ness είναι μάλλον το πιο "δυνατό" στοιχείο του. Η δράση ακολουθεί μία διαρκώς κλιμακούμενη από πλευράς έντασης πορεία και είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι, αν ξεκινήσετε το παιχνίδι, δεν πρόκειται να το αφήσετε με τίποτα.

Η δράση είναι έξυπνα σχεδιασμένη. Φυσικά, το μεγαλύτερο μέρος της εξελίσσεται στο Devil's Ridge Manor, όπου πρέπει να βρίσκεστε κάθε φορά πού εξελίσσεται η επόμενη δράση! Αν, όμως, συμβουλεύστε συχνά το σημειωματάριό σας, δεν θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα.

Οι γρίφοι είναι απλοί, λογικοί και δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία με τους περισσότερους από αυτούς. Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι το γεγονός ότι, ειδικά έξω από το σπίτι, μερικά αντικείμενα είναι στο έδαφος και για να τα βρείτε, πρέπει να κοιτάτε χαμηλά, μάλιστα μερικές φορές ίσως χρειαστεί να κοιτάξετε και τριγύρω σας. Μην ξεχάσετε αυτή τη συμβουλή, γιατί θα έχετε πρόβλημα.

Σε 2-3 σημεία εμφανίζεται μία ειδική timing bar, κάτι που σημαίνει ότι έχετε συγκεκριμένο χρονικό όριο για να κάνετε μία σειρά από κινήσεις. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρονικού περιορισμού δεν μπορείτε να κάνετε SAVE. Αυτό, ειδικά σε δύο σημεία, προκαλεί μεγάλο πρόβλημα. Το πρώτο εντοπίζεται όταν κυκλοφορείτε στο βυθό της λίμνης. Για να βρείτε την πόρτα της σπηλιάς, κάνετε τα εξής: Από κει όπου πέφτετε στο νερό, στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε 2 φορές μπροστά. Γυρίστε λίγο δεξιά ώστε να βλέπετε την άκρη της βάρκας και προχωρήστε μπροστά μία φορά. Στρίψτε λίγο δεξιά και πηγαίνετε μπροστά ακόμη μία φορά. Τώρα στρίψτε λίγο αριστερά και πηγαίνετε πάλι μπροστά μία φορά. Εδώ στρίψτε λίγο δεξιά και πηγαίνετε πάλι μπροστά μία φορά. Εδώ θέλει προσοχή. Στρίψτε αριστερά, ο κέρσορας θα γίνει κουκκίδα, και συνεχίστε να στρίβετε μέχρι να ξαναδείξει μπροστά. Αχνά στο βάθος θα φαίνεται ένας "γκρεμός"-ακτή. Πηγαίνετε προς τα εκεί. Αν κάνετε μία περιστροφή 180 μοιρών, θα δείτε μπροστά σας ένα καφάσι με μπουκάλια. Κοιτώντας την ακτή-"γκρεμό", στρίψτε αριστερά και προχωρήστε προς το αντικείμενο που βλέπετε στο βάθος. Στρίψτε λίγο αριστερά και προχωρήστε μία φορά μπροστά. Εδώ προσέξτε καλά. Στο έδαφος μπροστά σας υπάρχει ένα σπασμένο μπουκάλι. Πάρτε το. Εφαγα ένα ολόκληρο απόγευμα γιατί το προσπερνούσα χωρίς να του δίνω καμία σημασία. Προχωρήστε μία φορά μπροστά, στρίψτε λίγο δεξιά και προχωρήστε άλλη μία φορά πάνω από τη βάρκα. Τώρα, όπως κοιτάτε, γυρίστε δεξιά περίπου 90 μοίρες και περάστε ανάμεσα από τα δύο "φυτά". Στο γυρισμό σάς κόβουν τον αέρα. Για να γυρίσετε στην ακτή, πηγαίνετε λίγο αριστερά και μπροστά, μετά πάλι μία



Δημιουργώντας το ολόγραμμα του κορακιού, σύμφωνα με την πανάρχαια κελτική μυθολογία.



Δείγμα από το inventory σας.

φορά μπροστά, στρίψτε αριστερά περίπου 70 μοίρες και πηγαίνετε μπροστά μία φορά (στα δεξιά και πίσω σας θα υπάρχει η βάρκα που περάσατε πριν), πηγαίνετε δύο φορές μπροστά, στρίψτε δεξιά και περάστε πάνω από το μεταλλικό αντικείμενο (φτάνετε στο κιβώτιο με τα μπουκάλια). Εχοντας τα μπουκάλια στ' αριστερά σας, πηγαίνετε μία φορά μπροστά, στο βράχο στρίψτε λίγο προς τα δεξιά και πηγαίνετε μία φορά μπροστά. Εδώ γυρίστε αριστερά μέχρι να ενεργοποιηθεί ο κέρσορας και πηγαίνετε μπροστά, στρίψτε λίγο δεξιά και πηγαίνετε άλλη μία φορά μπροστά, στρίψτε πάλι αριστερά περίπου 70 μοίρες και πηγαίνετε μία φορά μπροστά. Φτάσατε στη βάρκα. Εχοντάς την στ' αριστερά σας, πηγαίνετε 2 φορές μπροστά. Εδώ στρίψτε δεξιά και ψηλά προς την επιφάνεια του νερού και βγείτε έξω από αυτό.



Βλέποντας μέσα από την καταπακτή τη συνάντηση του Bruce McGrabb με τη Moira, κόρη του λόρδου McFarley.

Ενας μέσος adventurer θα χρειαστεί για να τελειώσει το Loch Ness περίπου 25-28 ώρες, γεγονός πολύ σημαντικό για ένα adventure game. Το παιχνίδι θα ικανοποιήσει το χρήστη από κάθε πλευρά, εκτός ίσως από τις περιπτώσεις με τον περιορισμό χρόνου, αν και δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολες. Για ακόμη μία φορά επαναλαμβάνω ότι τον περισσότερο χρόνο σας θα τον χρειαστείτε για να βρίσκετε τι ακριβώς πρέπει να κάνετε αμέσως μετά τη δράση σας και όχι τόσο για να λύσετε κάποιους γρίφους. Φυσικά, υπάρχουν και οι εξαιρέσεις, όπως το να κατασκευάσετε τη βόμβα από νιτρογλυκερίνη, να ενεργοποιήσετε μία πανάρχαια πύλη και να ανοίξετε το βιτρό παράθυρο του chapel. Σε κάθε περίπτωση δείτε το παιχνίδι. Είναι πολύ ενδιαφέρον και είμαι σίγουρος ότι θα το ευχαριστηθείτε από κάθε πλευρά.



Ο χάρτης μέσω του οποίου κινείστε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, βρίσκεστε στο living room. Προχωρήστε προς την κατεύθυνση του τζακιού και θα παρακολουθήσετε την πρώτη συνάντησή σας με την Ursula, τη σύζυγο του Allister Mac Farley. Μετά τη λιποθυμία της, κάντε κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse για να περάσετε στο inventory σας. Είναι άδειο, μια και το σακίδιό σου είναι στο δωμάτιο που έχουν ετοιμάσει για σένα. Κάνε κλικ στο εικονίδιο του σημειωματάριού σου και διάβασε προσεκτικά όλες τις σημειώσεις. Πρώτα απ' όλα πρέπει να πας στο δωμάτιό σου.

Εκεί όπου βρίσκεσαι, στρίψε τελείως αντίθετα και προχώρησε προς τη διπλή πόρτα. Βγες έξω, στρίψε δεξιά και ανέβα τη σκάλα. Πάνω στρίψε αριστερά, προχώρησε μία φορά, στρίψε πάλι αριστερά και ανέβα τα υπόλοιπα σκαλιά. Πάνω στρίψε αριστερά και προχώρησε προς την πόρτα που βλέπεις. Στρίψε πάλι αριστερά και προχώρησε προς τη δεύτερη πόρτα που υπάρχει από αυτή τη μεριά. Εδώ στρίψε δεξιά και μπες στην πόρτα που είναι μπροστά σου.

Μέσα πήγαινε μπροστά δύο φορές και μετά στρίψε αριστερά και προχώρησε προς τ' αριστερά. Ακούς τον Alan να κάνει ένα σχόλιο για την τσάντα του και τον κρυμμένο σ' αυτήν κρύσταλλο. Από το κρεβάτι πάρε το σακίδιό σου. Κάνε κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse για να περάσεις στο inventory σου και εξέτασε προσεκτικά οτιδήποτε υπάρχει σ' αυτό.

Τώρα στρίψε αριστερά και πήγαινε προς το τραπεζάκι στο βάθος. Σ' αυτό κάνε zoom-in και πάλι zoom-in στο φάκελο που βλέπεις σ' αυτό. Χμμ... ο McGrab πληρώνει τα διπλάσια για να του δώσεις τον κρύσταλλό σου!

Βγες έξω από το δωμάτιό σου, στρίψε δεξιά, προχώρησε μπροστά, στρίψε πάλι δεξιά και προχώρησε προς την πόρτα που βλέπεις στο βάθος. Μπες μέσα και κατέβα όλα τα σκαλιά. Βρίσκεσαι στην κουζίνα. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΔΡΑΣΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95

89



Ενα adventure που διαθέτει ένα σχεδόν εξαιρετικό σενάριο, γραφικά πάρα πολύ καλής ποιότητας και αρκετά ενδιαφέρουσα δράση, εμπλουτισμένη με χρονικό περιορισμό σε κρίσιμα σημεία. Οι φίλοι του είδους να το δείτε οπωσδήποτε. Οσοι ασχοληθείτε μαζί του, να είστε σίγουροι ότι θα σας διασκεδάσει από κάθε πλευρά. Βασικό μειονέκτημά του το ότι δεν υποστηρίζει καθόλου εμφάνιση των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Return to Castle Wolfenstein



Ναι, κυρίες και κύριοι, το γεγονός που με τόση ανυπομονησία περιμέναμε να λάβει χώρα, επιτέλους, συνέβη... Ο θρύλος ξαναγεννήθηκε! Οχι, φαντασιόπληκτοι, φίλοι μου, δεν κλωνοποίησαν τον Elvis, στον B.J. Blazkowicz αναφέρομαι, ο οποίος επιστρέφει δριμύτερος στο ολοκαίνουριο Return to Castle Wolfenstein, για να ταράξει τα νερά και ίσως να θέσει νέα standards στον τομέα...!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
btoulias@softlab.ece.ntua.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ID/GREY MATTER/NERVE/ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
CPU 400MHz, 128MB RAM, 3D επιταχυντής με 16MB RAM και πλήρη υποστήριξη OpenGL, 800MB σκληρό δίσκο (+300MB swap file), DirectX 8.0a, Windows 95 OSR2/98/ME/NT 4.0 (SP6)/2000/XP



Πιστεύω πως ξέρετε ότι δεν μου αρέσει να επαναλαμβάνομαι, αλλά στην προκειμένη περίπτωση θεωρώ ότι είναι αναγκαία μια μικρή εισαγωγή, για να μπουν στο κλίμα όλοι όσοι δεν διάβασαν το προηγούμενο άρθρο μου για το ίδιο παιχνίδι (Game Preview του multiplayer κώδικα), αλλά και για να είναι "αρτιμελές" το παρόν άρθρο.

Το Return to Castle Wolfenstein (RTCW), λοιπόν, είναι η συνέχεια του παλιού Wolfenstein 3D, του θρυλικού αυτού παιχνιδιού που καθιέρωσε την προοπτική πρώτου προσώπου στα... παιχνίδια του είδους (πήγα να πω Doom-clones, αλλά δαγκώθηκα. Εκείνη την εποχή η λέξη doom "έφερνε" περισσότερο σε Νοστράδαμο, παρά σε παιχνίδια δράσης!). Τον πρόγονο έφτιαξε αποκλειστικά η Id, τότε που ήταν μικρή και άσημη. Τον απόγονο δεν τον έφτιαξε ακριβώς η Id... Το single player μέρος το ανέθεσε στην -πρώην Xatrix- Grey Matter studios, το multiplayer ανέλαβε η Nerve software, η Id έριξε καμιά ιδέα εδώ κι εκεί και το παρέδωσε στην Activision για αναπαραγωγή και διανομή.

Μόνο δικό της δεν είναι, δηλαδή, αλλά όπως και να 'χει έτσι θα περάσει στην ιστορία. Ευτυχώς, τουλάχιστον, που στο κουτί αναγράφονται ευκρινώς τα ονόματα και των δύο άλλων εταιρειών, γιατί οτιδήποτε διαφορετικό θα ήταν αντιδεοντολογικό.

Το ερώτημα, λοιπόν, ήταν: Η εισροή αυτών των "ξένων στοιχείων" θα είχε, εν τέλει, θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα; Το τελικό προϊόν θα αποδεικνυόταν πολύ προσεγμένο, αφού είχε τρεις εταιρείες παραγωγής λογισμικού να το αναπτύσσουν, ή επειδή δεν δημιουργήθηκε αποκλειστικά από την Id, αυτή η μαγεία που ξέρει η εν λόγω εταιρεία να προσθέτει στους τίτλους της θα χανόταν κάπου στην πορεία;

Την απάντηση θα καταλάβετε, αφού διαβάσετε το υπόλοιπο άρθρο. Θα αρκεστώ να σας προϊδεάσω ότι τα όσα έλεγα στον πρόλογο είναι αρκετά κοντά στην πραγματικότητα, οπότε μάλλον καταλαβαίνετε ήδη την απάντηση στο ανωτέρω ερώτημα (ήθελα δεν ήθελα, την ξεφούρνισα πάλι την απάντηση. Και μια και το 'φερε ο λόγος... Χαιρετίσματα στο φανταράκι μας, τον Μανώλη Φουρνιστάκη!).



ΥΠΟΘΕΣΗ

Το εισαγωγικό βίντεο του RTCW σε ξαφνιάζει! Είναι αρκετά μεγάλο, χωρίζεται σε δύο μέρη και το πρώτο σού δίνει την αίσθηση ότι ουδεμία σχέση έχει με τον τίτλο! Ειλικρινά, αναρωτήθηκα δύο φορές αν είχα πάρει το σωστό παιχνίδι από το περιοδικό και ανέτρεξα στο κουτί του για να βεβαιωθώ. Εκτός αυτού, θυμίζει υπερβολικά ανάλογες εισαγωγές της Blizzard, ενώ προδιαθέτει περισσότερο για "RPGίστικη" ή "adventurίστικη" συνέχεια, παρά για ένα παιχνίδι δράσης. Το δεύτερο κομμάτι της εισαγωγής μάς βάζει για τα καλά στο κλίμα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ενώ έχει τις βάσεις του (κάνει έμμεσες αναφορές) και στο πρώτο παιχνίδι, όπως κάνουν και πολλά άλλα βίντεο που θα δείτε κατά τη διάρκειά του.



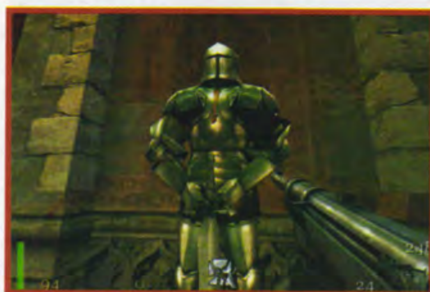
Περιμένω να εμφανιστεί το τέρας του Λοχ Νες! Πριν από πολλά χρόνια είχε ξεφύγει από τα μπουντρούμια του "PC Master", το άτιμο, και έκτοτε κρύβεται σε μια λίμνη στη Σκωτία...



"Μη με σκοτώσεις! Θα κάνω ό,τι θες!" -"Χεχε, αυτό περίμενα ν' ακούσω..." ;)

Το όλο παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από τον Hitler και την επιδίωξή του να δημιουργήσει ένα στρατό από ζωντανούς-νεκρούς. Για το σκοπό αυτόν έχει στρατοπεδεύσει στο κάστρο Wolfenstein, αφού φημολογείται ότι στα θεμέλιά του φωλιάζει εδώ και χιλιάδες χρόνια μια σκοτεινή δύναμη, την οποία θέλει να απελευθερώσει και να υποτάξει, προς τελεσφόρηση των δικών του επιδιώξεων.

Ο ήρωάς μας είναι ο U.S. ranger B.J.



Τι έλεγαν τα παλιά χρόνια οι δράκοι όταν τύχαινε και έπιαναν κανέναν ιππότη για κολατσιό; ... "Πάλι κονσέρβα θα φάμε σήμερα;"

Blazkowicz, ο οποίος θα αναλάβει αρχικά να εξιχνιάσει τις προθέσεις και τα ευρήματα του δεξιού χεριού του Hitler κι έπειτα να τον εμποδίσει από τα σατανικά σχέδιά του. Για να το κάνει αυτό, θα χρειαστεί να επιστρέψει στο κάστρο Wolfenstein (το έχει ήδη επισκεφθεί μία φορά και προσπαθούσε να διαφύγει από αυτό στο Wolfenstein 3D).

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η ενασχόλησή μου με τον τίτλο συνέπεσε χρονικά με την αγορά ενός Athlon XP 1600+. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, με πόση ανυπομονησία περίμενα να δω τις διαφορές στις επιδόσεις των παιχνιδιών στον υπολογιστή μου και ιδιαίτερα στον τομέα των γραφικών (τώρα που μπορούσα να έχω όλες τις λεπτομέρειες στο full και να μην κόβω βόλτες, περιμένοντας να φορτώσει κάθε frame). Και φαίνεται έπεσα στο κατάλληλο παιχνίδι, γιατί το Wolfenstein τα πάει εξαιρετικά στον εν λόγω τομέα!

Βάση του είναι η μηχανή του Quake 3 (ποια άλλη θα μπορούσε να είναι, αφού πρόκειται για παιχνίδι της Id), η οποία όμως έχει επιδεχθεί άπειρες βελτιώσεις από τότε που βγήκε το Quake 3: Arena στην αγορά, ώστε όχι μόνο να ανταποκρίνεται αλλά και να υπερκαλύπτει τις απαιτήσεις των gamers. Ολα τα καλούδια που μπορεί κανείς να βρει στη Lithtech 2.5 (το μεγάλο αντίπαλο της εν λόγω μηχανής γραφικών) πλέον τα βρίσκει και σε αυτήν του Wolfenstein. Οι χαρακτήρες κινούν κανονικά τα χείλη τους, τα βλέφαρά τους, ενώ μπορούμε να παρατηρήσουμε και μικρές κινήσεις του σώματός τους όταν στέκονται όρθιοι. Εξίσου καλά τα πάει η μηχανή και στα εξωτερικά τοπία, αποδίδοντας άψογα την αίσθηση του βάθους.

Με μεγάλη λεπτομέρεια έχουν σχεδιαστεί και οι χαρακτήρες. Δεν είναι μόνο ο μεγάλος αριθμός πολυγώνων ή τα τρομακτικά textures (για τους μη-ανθρώπινους εχθρούς), αλλά και η κίνησή των χαρακτήρων που φαίνεται απόλυτα φυσική. Τους βλέπετε να σκύβουν, να κρυφοκοιτάζουν και να αντιδρούν με ξεχωριστό τρόπο, ανάλογα με το πού τους "καταφέρατε" το πλήγμα. Και να μην ξεχάσουμε τους ποικίλους τρόπους θανάτου που έχουν συμπεριληφθεί... Αν και πρόκειται για χαρακτηριστικό που είναι πλέον standard για ένα Doom-clone που θέλει να σέβεται το όνομά του, οφείλουμε να επισημάνουμε τον ωραίο τρόπο με τον οποίο υλοποιήθηκε στη συγκεκριμένη περίπτωση.

ΗΧΟΣ

Σε αυτόν τον τομέα το Wolfenstein διατηρεί το υψηλό ποιοτικό επίπεδο που το διακρίνει και στα υπόλοιπα στοιχεία του, χωρίς όμως να μας κάνει να ξετρελαινόμαστε (όπως μας έκανε το Aliens vs Predator 2). Και δεν είναι ότι δεν έχει τη δυνατότητα... Υπάρχουν μέρη, όπως οι κατακόμβες και κάποια βαθιά μπουντρούμια, που προσφέρονταν για μοναδικές ηχητικές εμπειρίες. Ενώ, όμως, δείχνει να πλησιάζει το τέλειο, δεν το φτάνει. Η ατμόσφαιρα παραμένει μυστηριακή και απόκρυφη, αλλά όχι ιδιαίτερα τρομακτική. Το Undying και το AVP2 συνεχίζουν να παραμένουν τα πρότυπα.

Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν αρκετά στοιχεία του ήχου που αξίζουν ιδιαίτερη μνεία. Οι διάλογοι στις cut-scenes από αποστολή σε αποστολή είναι προσεγμένοι και οι ηθοποιοί φροντίζουν να αποδώσουν αυτό ακριβώς το ύφος που πρέπει: το ύφος των αρχηγών του στρατού που βαριούνται τη ζωή τους, αναλώνονται σε κατασκοπικά παιχνίδια και για να διασκεδάσουν, παίζουν με τις ζωές των άλλων. Το προαναφερθέν είναι πολύ χαρακτηριστικό και αν, τελικά, αποκτήσετε το παιχνίδι, σας προτείνω να το προσέξετε. Τέλος, μου άρεσε πολύ η μουσικούλα που πέφτει κάθε φορά που ολοκληρώνεις ένα chapter, αλλά δυστυχώς διαρκεί πολύ λίγο και δεν προλαβαίνεις να την απολαύσεις!

ΤΑΚΤΙΚΕΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

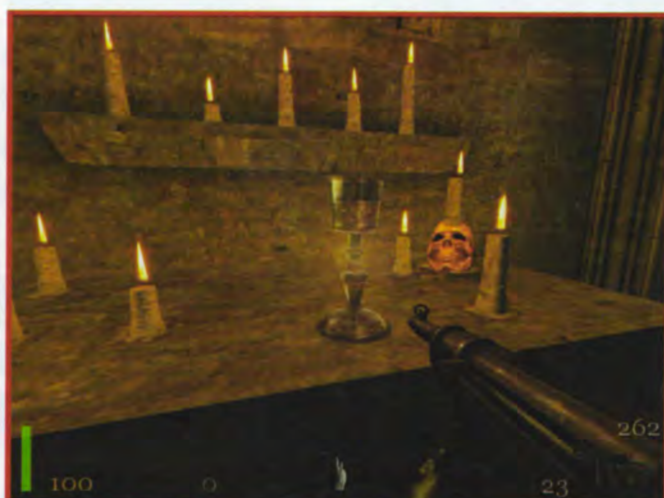
Στο RTCW η επίθεση με κάθε μέσο δεν είναι πάντα η καλύτερη τακτική για την επικράτηση! Πολλές φορές θα χρειαστεί και λίγο κρυφτούλι, όπως και το να ξέρετε να επιτίθεστε την κατάλληλη στιγμή, όταν οι







Βλέπετε ποια είναι τα αποτελέσματα της εντατικής δίαιτας... Γι' αυτό να τρώτε όλο το φαγάκι σας σαν καλά παιδιά! (μια κοινωνική προσφορά του "PC Master").



Δεν σας θυμίζει λίγο Indiana Jones και το Αγιο Δισκοπότηρο; Μόνο το μαστίγιο μας λείπει... (ήχος από μαστιγιά στην πλάτη) Αουτς! Συγγνώμη, Σαρκ Σατ, σε είχα ξεχάσει!

αντίπαλοί σας θα είναι περισσότερο διασκορπισμένοι. Για να μπορεί, όμως, κάτι τέτοιο να γίνεται με επιτυχία, έχουν ενσωματωθεί τα κατάλληλα χαρακτηριστικά στο χειρισμό. Ο χαρακτήρας μας μπορεί να γέρνει πίσω από τοίχους, για να κρυφοκοιτάει χωρίς να τον πάρουν είδηση, να περπατάει με απαλά βήματα, για να κάνει λιγότερο θόρυβο, αλλά και να κάνει sprint όταν αυτό κριθεί αναγκαίο. Επίσης, σας δίνεται η δυνατότητα να ανοίγετε τις πόρτες μαλακά, για να μην ακουστείτε, ή να τις κλοτσάτε, για μια πιο εντυπωσιακή και θορυβώδη είσοδο!

Αλλο ένα στοιχείο που πρέπει οπωσδήποτε να λάβετε υπόψη είναι οι συναγερμοί που είναι διασκορπισμένοι σε κάθε επίπεδο και υπόσχονται να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Γιατί αν κάποιος από τους εχθρούς σας σάς αντιληφθεί έγκαιρα και προλάβει να ενεργοποιήσει το συναγερμό, θα καταφθάσουν σύντομα και πολλοί άλλοι φίλοι του, που έμαθαν ότι γίνεται πάρτι και θέλουν να το γλεντήσουν. Ο μόνος τρόπος με τον οποίο διασκεδάζουν αυτοί είναι με το να φυτεύουν σφαίρες σε κάτι απρόσεκτους παρείσακτους όπως εσείς. Το καλύτερο, λοιπόν, που έχετε να κάνετε είναι να εντοπίζετε από την πρώτη στιγμή τη θέση του συναγερμού και να πράττετε αναλόγως. Αν μπορείτε να καθαρίσετε έναν έναν τους φρουρούς, με τρόπο αθόρυβο, κάντε το χωρίς δεύτερη σκέψη. Αν πάλι η ήρεμη προσέγγιση δεν είναι εφικτή, δοκιμάστε κάτι πιο βίαιο, αλλά αφήστε ως τελευταία επιλογή το να κάνετε σπριντ 200 μέτρων με τον αντίπαλο φρουρό για το ποιος θα φτάσει πιο γρήγορα στο συναγερμό. Εντάξει, ο Blazkowicz τρέχει γρήγορα, αλλά δεν είναι και Κεντέρης...

ΠΙΣΤΕΣ - ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Ετοιμαστείτε να επισκεφθείτε τα πιο απόκρυφα μέρη. Γερμανικές πόλεις, χιονισμένα βουνά, εγκαταλελειμμένες βάσεις, ορυχεία, σπηλιές, ναούς, κατακόμβες, κάστρα, φυλακές... Δεν μπορείτε να πείτε, από ποικιλία το Wolfenstein σκίζει, όπως και από σχεδίαση. Οι τοποθεσίες με κάποια ιστορική σύνδεση με τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο πείθουν όσον αφορά στην ιστορική πιστότητα της απεικόνισης, ενώ όσες κινούνται καθαρά στη σφαίρα του φανταστικού ικανοποιούν εξίσου. Ειδικά οι κατακόμβες και τα μπουντρούμια παραείναι ψυχοπλακωτικά! Οι χρωματισμοί μεταβάλλονται αισθητά από πίστα σε πίστα για να αποδίδουν την αίσθηση του καινούριου, ενώ συχνή εναλλαγή γίνεται και σε indoor και outdoor πίστες.

Η κίνηση σε όλες αυτές τις τοποθεσίες είναι κατά κόρον γραμμική, με ελάχιστες παρεκκλίσεις. Μερικές φορές θα χρειαστεί να επιστρέψετε από μέρη που (νομίζατε ότι) τα είχατε "καθαρίσει", επειδή άνοιξε μια καινούρια δίοδος. Περισσότερες φορές, ακόμη, θα αναγκαστείτε να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει για να καταλάβετε ποια θα είναι η κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσετε, όχι επειδή υπάρχουν πολλές δυνατές διαδρομές, αλλά επειδή αυτή δεν θα είναι εξαρχής τόσο φανερή.

ΑΠΟΚΡΥΦΑ ΜΥΣΤΙΚΑ!

Αυτό είναι μάλλον κομμάτι του σχεδιασμού των επιπέδων, αλλά προτίμησα να το αναφέρω ξεχωριστά, γιατί μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση η συστηματική ενσωμάτωση απόκρυφων περιοχών που έχει συντελεστεί σε όλα τα μήκη και τα πλάτη των επιπέδων. Ναι, στο RTCW οι μυστικές περιοχές είναι κανόνας. Υπάρχουν τέτοιες στο περίπου 90% του συνολικού αριθμού των επιπέδων του παιχνιδιού και με την ολοκλήρωση κάθε αποστολής λαμβάνετε απευθείας ενημέρωση για το πόσες από αυτές βρήκατε και πόσες υπήρχαν ακόμα.

Η ανταμοιβή σε περίπτωση που βρείτε μια τέτοια είναι, κατά πρώτον, η ψυχική ικανοποίηση, αφού αισθάνεστε ότι καταφέρατε να μπείτε στο μυαλό των προγραμματιστών και, από την άλλη, θα λάβετε ψηφιακές-υλικές απολαβές, αφού παίρνετε αντικείμενα θησαυρού (όχι, δεν εξαργυρώνονται κατόπιν...!) και health packs. Και μη νομίζετε ότι ο εντοπισμός όλων αυτών των περιοχών είναι πάντα εύκολη υπόθεση. Είμαι σίγουρος ότι σε μερικές περιπτώσεις θα σπάτε το κεφάλι σας και δεν θα μπορείτε να καταλάβετε πού σας ξέφυγε αυτό το επιπλέον στοιχείο που χρειαζόταν για να βρείτε το μυστικό... Μπορεί να ήταν μία καρέκλα που έπρεπε να βάλετε επάνω σε ένα τραπέζι, για να φτάσετε ένα δυσπρόσιτο σημείο, μπορεί να ήταν μία ταπε-



τσαρία που έπρεπε να σχίσετε για να αποκαλυφθεί μια κρύπτη ή ένας μυστικός διακόπτης, καμουφλαρισμένος, που άνοιγε μυστικό πέρασμα, ή ακόμη και μία πόρτα που άνοιξε μόλις ενεργοποιήθηκε ο συναγερμός!

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το καλό με το σύστημα των συναγερμών είναι ότι ανταποκρίνεται και το μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης των εχθρών κατάλληλα, ώστε να επιτρέπει την εφαρμογή ρεαλιστικών τακτικών. Γιατί αυτά που προανέφερα με τους συναγερμούς θα μπορούσαν να είναι πρακτικά μη εφαρμόσιμα, αν, π.χ., οι εχθροί δε μπορούσαν να αντιληφθούν την παρουσία σας με τίποτα, ή αν ήταν περισσότερο "ευαίσθητοι" απ' ό,τι πρέπει, ή αν ξεχνούσαν εντελώς να τρέξουν για το συναγερμό και το μόνο που είχαν στο μυαλό τους ήταν πώς να σας σκοτώσουν. Ολα αυτά δεν ανήκουν στη σφαίρα της φαντασίας. Μπορώ να αναφέρω ουκ ολίγα παραδείγματα από Doom-clones που έχουν υποπέσει στα ανωτέρω παραπτώματα, με ανάλογο, φυσικά, αντίκτυπο στο gameplay.



Θα σχολίαζα κάτι, αλλά ούτως ή άλλως θα κοβόταν από τη λογοκρισία, οπότε τσάμπα κόπος...

Ευτυχώς, στο RTCW οι εχθροί είναι έξυπνοι, τόσο που θα σας ξαφνιάσουν. Θα τους δείτε να κάνουν strafing, αντί να κινούνται εντελώς ευθεία, όπως δηλαδή κάνει ένας ανθρώπινος αντίπαλος στο multiplayer (αφού αυτή είναι αποδεδειγμένα η καλύτερη μέθοδος για να αποφεύγεις -κατά το δυνατόν- τα εχθρικά πυρά). Οταν θα έρθει η ώρα να σας πυροβολήσουν, θα προσπαθήσουν να βρουν κάλυψη με το να κρυφτούν πίσω από τοίχους ή εμπόδια. Συχνά θα σκύβουν για να δίνουν μικρότερο στόχο και να έχουν καλύτερη ακρίβεια οι βολές τους, ενώ δεν αποκλείεται να συνεννοηθούν κιόλας με τους "συναδέλφους" τους για να σας επιτεθούν ομαδικά.

Οι εκπλήξεις δεν έχουν ακόμα τελειωμό! Αν δουν ότι είναι στα τελευταία τους, δεν θα έχουν κανένα ηθικό δισταγμό να το σκάσουν και άντε μετά εσείς να τους κυνηγάτε. Αν, μάλιστα, είναι και κανένας συναγερμός εκεί κοντά και προλάβουν να τον ενεργοποιήσουν, φροντίστε να βάλετε τα καλά σας, γιατί σύντομα θα έχετε επισκέψεις! Αλλη μία δυνατότητα είναι να βρουν μέρος να κρυφτούν και να μη ξεμυτήσουν καθόλου από το λημέρι τους, αλλά να περιμένουν εσάς να βγάλετε το φίδι από την τρύπα!

Τέλος, να σημειώσω ότι ο βαθμός εξυπνάδας των αντιπάλων δείχνει να μεταβάλλεται από είδος σε είδος εχθρού, με τους ζωντανούς-νεκρούς να έχουν το μικρότερο δείκτη I.Q. (όπως θα 'πρεπε, άλλωστε!) και τις επίλεκτες ομάδες των υπαρχηγών του Himmler να έχουν τη μεγαλύτερη εξυπνάδα και δεξιότητα (αν ακούτε δηλαδή στο briefing "Black Guard", "Elite Guard" και συναφή, ετοιμαστείτε για σκληρές μάχες!).

MULTIPLAYER

Θα έπρεπε ήδη να έχετε χωνέψει καλά στο μυαλό σας ότι η single player εμπειρία που περιέγραφα τόση ώρα είναι το μισό μονάχα παιχνίδι. Το άλλο μισό είναι το multiplayer κομμάτι, το οποίο φιλοδοξεί να είναι εξίσου πλούσιο σε εμπειρίες και ενδιαφέρον με το single player. Εξάλλου, η Id μας έχει συνηθίσει να παραδίδει στο κοινό παιχνίδια με μεγάλο ενδιαφέρον για το Διαδίκτυο και το Wolfenstein δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση.

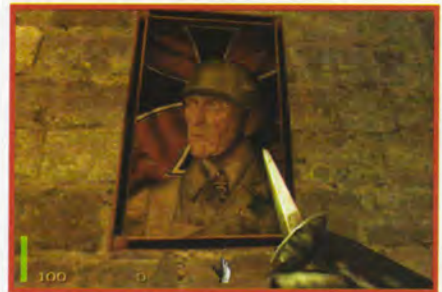
Στο test που είχε κυκλοφορήσει είχαμε τη δυνατότητα να παίξουμε μόνο το ένα εκ των τριών modes, το Wolf MP, όπου κάθε ομάδα έχει ένα objective και μόλις ολοκληρωθεί κάποιο από αυτά σε προκαθορισμένο χρόνο, η αντίστοιχη ομάδα νικάει. Εκτός του Wolf MP, μπορείτε να ασχοληθείτε και με το Wolf SW (StopWatch), όπου σε συγκεκριμένη πίστα τίθεται ένα objective, το οποίο αναλαμβάνει να ολοκληρώσει μια ομάδα και να το εμποδίσει η άλλη. Στη συνέχεια, σημειώνεται ο χρόνος που χρειάστηκε η πρώτη ομάδα για να το ολοκληρώσει και μετά όλοι αλλάζουν πλευρά και η δεύτερη ομάδα προσπαθεί να κάνει το ίδιο, σε λιγότερο όμως χρόνο! Υπάρχει, τέλος, το Wolf CP (CheckPoint), στο οποίο δημιουργούνται σε κάθε πίστα ορισμένα checkpoints και καθεμία από τις δύο ομάδες προσπαθεί να κρατήσει υπό την κατοχή της όσα περισσότερα checkpoints μπορεί μέχρι να τελειώσει ο χρόνος, για να στεφθεί νικήτρια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Απ' όσα ανέφερα μέχρι τώρα μπορείτε να καταλάβετε ότι το Return to Castle Wolfenstein είναι ένα παιχνίδι που έχει όλα τα προσόντα για να ξεχωρίσει. Είναι πέραν του ανταγωνισμού σε πολλούς τομείς, προσφέρει αυτή τη γλυκιά νοσταλγία του παλιού που έγινε καινούριο, ενώ οι δημιουργοί του δείχνουν να έχουν καταλάβει τι χρειάζεται να έχει ένα παιχνίδι στην αγορά των Doom-clones για να επικρατήσει.



Αν τον έπιαναν οι εχθροί, θα δυσκολεύονταν ιδιαίτερα να τον δέσουν χειροπόδαρα...



Ο κύριος; Δεν τον ξέρω, αλλά αν κρίνω από το πρόσωπό του, μάλλον είναι ο ιδιοκτήτης της αλυσίδας καταστημάτων "Ζάρα"...

Θεωρώ ότι το άρθρο μου διακατέχεται από συγκρατημένο ενθουσιασμό, αφού είχα να κάνω με ένα άψογο από κάθε πλευρά παιχνίδι. Δεν πρόκειται για ρηξικέλευθη πρόταση, όπως ήταν το Max Payne που έφερε τα πάνω κάτω, αλλά για ό,τι καλύτερο μπορεί να προσφέρει ο χώρος των Doom-clones με τα μέχρι τώρα δεδομένα. Αν κάποιος άσχετος με το χώρο ήθελε να δει τι εστί Doom-clone, το Return to Castle Wolfenstein θα ήταν το αντιπροσωπευτικότερο δείγμα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	82
MULTIPLAYER	85

90



Εχει όλες τις προϋποθέσεις ώστε να αποτελέσει μέτρο σύγκρισης για όσα Doom-clones θα ακολουθήσουν...

COMANCHE 4

Εχουν περάσει, ούτε λίγο ούτε πολύ, πέντε ολόκληρα χρόνια από τότε που κυκλοφόρησε το Comanche 3, ενώ ο πρώτος τίτλος της σειράς είχε κυκλοφορήσει εν έτει 1992! Πριν από λίγο καιρό δεν πίστευα ότι θα βλέπαμε ακόμα ένα sequel σε αυτό το επιτυχημένο παιχνίδι. Ολα έδειχναν ότι η εταιρεία είχε ξεχάσει τη συγκεκριμένη σειρά και φρόντιζε να καλυτερεύσει αυτήν των Delta Force, κάτι που, τελικά, κατάφερε με την κυκλοφορία του Land Warrior. Κι, όμως, σύμφωνα με την εταιρεία, το καλό μπορεί πάντα να γίνει καλύτερο. Ετσι, το καινούριο μέρος της σειράς των Comanche είναι εδώ, για να μας αποδείξει του λόγου το αληθές...

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr



Παρ' όλο που τα Comanche 1 και 2 δεν τα έπαιξα ποτέ, το τρίτο της σειράς... του έδωσα και κατάλαβε! Οι μνήμες είναι ακόμα έντονες από τα αμέτρητα multiplayer παιχνίδια που έπαιξα, καθώς και από το αρκετά δύσκολο single player. Τι θα μπορούσε, όμως, να κάνει το Comanche 3 καλύτερο; Σίγουρα ποιοτικότερα και αντάξια της εποχής μας γραφικά, κάποιο αξιόλογο campaign, σαφέστατα ένα δυνατότερο multiplayer net code και ένας καλός mission editor. Για να δούμε, λοιπόν, ποιες από τις προαναφερόμενες προϋποθέσεις πληροί το Comanche 4...

COMANCHE: ΤΟ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ;

Το RAH-66 Comanche είναι το καινούριο πολεμικό ελικόπτερο του αμερικανικού στρατού, το οποίο είναι σχεδιασμένο για αποστολές αναγνώρισης αλλά και επίθεσης. Παρ' όλο που επισήμως δεν έχει τεθεί σε υπηρεσία (αναμένεται να ολοκληρωθούν οι δοκιμές και να τεθεί σε ενεργό δράση το 2006), η Novalogic δεν μπορούσε να αγνοήσει το αριστούργημα των Boeing Sikorsky, όπως δεν αγνόησε και το πειραματικό F-22 πριν από αρκετά χρόνια. Οπως και το F-22, το Comanche υποτίθεται ότι διαθέτει stealth ιδιότητες, γι' αυτό εξάλλου του έχουν ανατεθεί και οι αποστολές αναγνώρισης. Προσθέστε και ένα ολόκληρο οπλοστάσιο, γεμάτο "έξυπνες" βόμβες και πυραύλους, και έχετε το τελειότερο πολεμικό ελικόπτερο που κατασκευάστηκε ποτέ (στα χαρτιά, φυσικά...). Ενα τόσο εξελιγμένο ελικόπτερο, θα σκέφτεστε, δεν μπορεί παρά να έχει δύσκολο και απαιτητικό χειρισμό... έτσι; Οχι απαραίτητα...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Ας μπούμε κατευθείαν στο ψητό: Εξαιτίας της έλλειψης που παρατηρείται στην gaming αγορά από helicopter simulators, το Comanche 4 μπορεί να καταλάβει άνετα μία περίοπτη θέση στο χώρο, ακόμα και αν το παιχνίδι έχει έναν πολύ απλοϊκό χειρισμό, ο οποίος θυμίζει περισσότερο ένα action game παρά ένα flight simulator. Ο απλοϊκός χειρισμός δεν επεκτείνεται περισσότερο από την πλοήγηση του ελικοπτέρου με τα πλήκτρα (ή joystick) και την αλλαγή των όπλων.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	
NOVALOGIC	
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	
Pentium II 450, Direct 3D compatible video card με 16MB 128MB RAM, 500MB available	

Ενας τόσο απλός χειρισμός, δεν θα μπορούσε παρά να αποσπάσει τις καλύτερες των εντυπώσεων από τον υπογράφοντα, ο οποίος πιστεύει ότι ο εύκολος χειρισμός σε ένα παιχνίδι είναι ένα πολύ θετικό στοιχείο, που βοηθάει στην τελική αξιολόγηση. Βεβαίως, ο απλός χειρισμός κάνει το δείκτη του ρεαλισμού να πέφτει κατακόρυφα. Εχοντας παίξει το Longbow 2 της Jane's, γνωρίζω τι σημαίνει ρεαλισμός και δυσκολία χειρισμού. Οσοι θυμούνται το Comanche 3, θα ξέρουν ότι είχε τις επιλογές basic και advanced flight mode, με αποτέλεσμα τα πράγματα να είναι σαφώς πιο ρεαλιστικά. Κάτι τέτοιο δεν υφίσταται στο τέταρτο μέρος της σειράς. Οι λάτρεις του ρεαλισμού σίγουρα θα απογοητευτούν από το Comanche 4, αφού σε αρκετές περιπτώσεις θα νομίζετε ότι έχετε στον έλεγχό σας έναν ιπτάμενο, υπερευέλικτο άνθρωπο και όχι ένα βαρύ ελικόπτερο. Το γράφω αυτό διότι πιο εύκολα θα χειριστείτε το ελικόπτερο με το πληκτρολόγιο και το mouse, παρά με ένα high-tech joystick, στο οποίο καταφεύγουν οι λάτρεις των simulators. Με δεδομένο αυτό, όσοι παίζουν action shooters, θα καταλάβουν αμέσως το χειρισμό του Comanche και θα γίνουν εξπέρ σε λίγα μόνο λεπτά!





Ετοιμος για απογείωση από τη μυστική βάση στα δάση της Αλγερίας. Στόχος το εχθρικό convoy που μεταφέρει αιχμαλώτους. Ξέρετε πόσο δύσκολη είναι η στόχευση, όταν υπάρχουν τόσα δέντρα; Αδύνατη!



Απογείωση από ένα αντιτορπιλικό; Γιατί όχι; Φύγαμε!

Φυσικά, εκτός από την πλοήγηση και την επιλογή οπλικών συστημάτων, υπάρχουν και άλλες βασικές και συμπληρωματικές επιλογές. Για παράδειγμα, μπορείτε, με το πάτημα ενός πλήκτρου, να ανέλθετε σε ένα προκαθορισμένο ύψος, να ανοιγοκλείσετε τους τροχούς, να αλλάξετε από πρώτο σε τρίτο πρόσωπο, ενώ με το δεξί κλικ του mouse, επιλέγετε το στόχο της αρεσκείας σας. Αν σας ακούγεται πολύ απλό για να είναι αληθινό, πιστέψτε με, δεν πρόκειται για απάτη...

GAMEPLAY

Τα στρατιωτικά simulations της Novalogic δεν είχαν ποτέ ένα αξιόλογο σενάριο που να υποστηρίζεται από επαρκές multimedia υλικό, όπως video briefings. Αυτή η "παράδοση", δυστυχώς, δεν αναιρείται στο Comanche 4. Το παιχνίδι προσφέρει έξι campaigns, οι οποίες μπορούν να παιχθούν με οποιαδήποτε σειρά, όμως η ολοκλήρωσή τους είναι απαραίτητη προκειμένου να δείτε το τελικό βίντεο. Σημειώστε ότι κάθε campaign διαθέτει μόνο πέντε αποστολές και δεδομένου ότι δεν συνδέονται σεναριακά μεταξύ τους, δεν υπάρχει κάποια στοιχειώδης υπόθεση την οποία ο παίκτης να ακολουθήσει από την αρχή μέχρι το τέλος. Τα briefings διατίθενται σε κείμενο, το οποίο ο παίκτης υποτίθεται πρέπει να διαβάσει για να καταλάβει τι ακριβώς πρέπει να κάνει. Γράφω "υποτίθεται" διότι, ακόμα και αν δεν τα διαβάσετε, είμαι σίγουρος ότι δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα στην ολοκλήρωση της αποστολής. Μόλις διαβάσετε το briefing, είστε έτοιμοι για δράση. Δεν θα κληθείτε ποτέ να διαλέξετε τον οπλισμό σας ή να διαγράψετε κάποιο flight plan. Ολα είναι προκαθορισμένα από το παιχνίδι, γεγονός που επισπεύδει τη διαδικασία ετοιμασίας σας για μάχη.

Ευτυχώς, όμως, οι αποστολές έχουν αρκετή ποικιλία όσον αφορά στα objectives και στις τοποθεσίες στις οποίες θα ταξιδέψετε. Οι Φιλιππίνες, τα Βαλκάνια, η Αίγυπτος, ο Λίβανος και η Αλγερία, είναι κάποιες από τις πολλές χώρες στις οποίες θα δράσετε προκειμένου να σώσετε ομήρους, να καταστρέψετε στρατιωτικούς στόχους, να προστατέψετε υψηλά ιστάμενα πρόσωπα ή να ψάξετε για τρομοκρατικές βάσεις. Σίγουρα δεν πρόκειται να βαρεθείτε γρήγορα, όμως η αυξημένη δυσκολία από ένα σημείο και μετά ίσως κουράσει μερικούς

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Αψογα γραφικά
- Εντυπωσιακός ήχος
- Πολύ απλός χειρισμός και μοντέλο πτήσης
- Εύκολη και γρήγορη on-line υπηρεσία για multiplayer

Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις για καλή απόδοση
- Δύσκολες (μερικές φορές αδύνατες) αποστολές
- Απουσία option για περισσότερο ρεαλισμό

και τους κάνει να το παρατήσουν. Η αυξημένη δυσκολία συνοδεύεται και από το γεγονός ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα του save κατά τη διάρκεια της αποστολής.

Τα μοναδικά όπλα σας εναντίον αυτών των δύσκολων αποστολών είναι η ικανότητά σας ως πιλότος και το μοναδικό οπλοστάσιο που έχετε στη διάθεσή σας. Ας δούμε το τελευταίο λίγο πιο αναλυτικά. Το πρώτο όπλο που





Αυτό το εργοστάσιο παραγωγής χημικών αποτελεί πια παρελθόν. Είχε την τιμή να δοκιμάσει και τη δύναμη των νέων πυραύλων μου.



Η ζημιά είναι δυστυχώς εμφανής, αλλά δεν ανησυχώ καθώς, αν προσγειωθώ στο κοντινό ελικοδρόμιο, θα την επιδιορθώσουν οι τεχνικοί εδάφους.



ματος του στόχου και καταφέρνουν να προκαλέσουν τη μέγιστη δυνατή καταστροφή. Τέλος, σε ορισμένες αποστολές μπορείτε να καλέσετε τη βοήθεια του πυροβολικού με το να στοχεύσετε απλώς έναν στόχο και να περιμένετε λίγα δευτερόλεπτα μέχρι να αρχίσει το μπαράζ. Όλα τα πυρομαχικά μπορούν να αναπληρωθούν εφόσον προσγειωθείτε σε ένα Forward Arming and Refueling Point (ή απλώς FARP), όπου εκεί το προσωπικό εδάφους θα επιδιορθώσει το ελικόπτερο και θα ξαναγεμίσει τα όπλα σας. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι δεν αυξάνονται οι φορές που μπορείτε να καλέσετε τη βοήθεια του πυροβολικού. Τα FARPs βρίσκονται διασκορπισμένα σε διάφορα σημεία στην εκάστοτε αποστολή και δεν είναι καθόλου δύσκολο να τα βρείτε καθώς φαίνονται στο ραντάρ σας.

θα αντικρίσετε είναι το XM301, αυτόματο κανόνι των 20 mm. Είναι πολύ καλό εναντίον πεζικού, αλλά και οχημάτων και το γεγονός ότι έχετε 500 σφαίρες στη διάθεσή σας, μαρτυράει ότι θα το χρησιμοποιήσετε αρκετά. Το επόμενο όπλο είναι οι ρουκέτες Hydra-70, που έρχονται και αυτές σε μεγάλο αριθμό, αλλά δεν μπορούν να "κλειδώσουν" σε κάποιον στόχο και να τον ακολουθήσουν, όπως οι πύραυλοι Stinger, που είναι το επόμενο σημαντικό σύστημα. Αυτοί προορίζονται για εκτόξευση εναντίον ιπτάμενων στόχων, όπως εχθρικά ελικόπτερα, τα οποία δεν έχουν ελπίδα απέναντι σε αυτούς τους θανάσιμους ανιχνευτές θερμότητας. Επίσης, το Comanche είναι εξοπλισμένο με ρουκέτες Hellfire, οι οποίες είναι αποκλειστικά για στόχους εδάφους. Οι ρουκέτες Hellfire έχουν επίσης τη δυνατότητα κλειδώ-



Η λιμουζίνα του Ιταλού προέδρου στα Βαλκάνια δέχεται επίθεση. Πρέπει να την προστατεύσετε μέχρι να φτάσει στο αεροδρόμιο...



...κάτι όχι και τόσο εύκολο, αφού υπάρχουν παντού κτήρια και σε κάθε γωνιά περιμένουν εχθρικά τεθωρακισμένα. Στις σκεπές οι ένοπλοι θα χτυπούν ανελέητα και εσάς και τη συνοδεία της λιμουζίνας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι σίγουρα ένα από τα ατού του παιχνιδιού. Δεν έχουν, φυσικά, καμία απολύτως σχέση με αυτά του προκατόχου του, καθώς η Novalogic επέλεξε να χρησιμοποιήσει μία καινούρια μηχανή γραφικών. Η εν λόγω μηχανή φαίνεται να αντεπεξέρχεται αρκετά καλά στις προσδοκίες των designers, όμως είναι απαιτητική όσον αφορά στα recommended requirements του Comanche. Να είστε σίγουροι ότι το πρόγραμμα θα ρουφήξει όλους τους διαθέσιμους πόρους του συστήματος, προκειμένου να τρέξει όσο το δυνατόν ομαλότερα. Φυσικά, σε ένα υπερσύστημα με μία GeForce 3, τα γραφικά δείχνουν πραγματικά τα... δόντια τους. Νομίζω ότι πρόκειται για τα καλύτερα γραφικά που έχω δει εδώ και καιρό σε flight simulator. Πρόκειται για εξαίρετη δουλειά, την οποία δεν θα μπορείτε να απολαύσετε πλήρως αν δεν έχετε ένα μηχάνηματέρας.

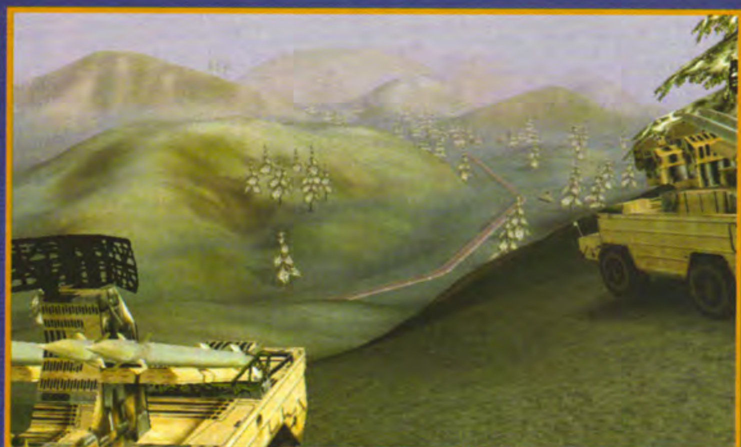
Ας συνεχίσουμε με τις περιοχές. Τα μάτια σας θα δουν πολλών ειδών terrains, τα οποία εκτός από απέραντα (δεν υπάρχει τέλος) είναι και απίστευτα καλοσχεδιασμένα. Είτε βρίσκεστε στους αρκτικούς πάγους, είτε πετάτε πάνω από δάση, είτε περνάτε μέσα από μία έρημο, ένα είναι σίγουρο: Κάπου θα σταματήσετε για να χαζέψετε τα γραφικά που ορισμένες φορές συνδέονται με το gameplay. Τι εννοώ; Ας αναφέρουμε μερικά παραδείγματα... Σε μία από τις πρώτες αποστολές σε θαλάσσιο περιβάλλον, κατόρθωσα την πρώτη βύθιση ενός μεταφορικού πλοίου. Καθώς πετούσα από πάνω του γρήγορα, για να κάνω αλλαγή στόχου, άκουσα μία σειρήνα συναγερμού απέξω. Σταμάτησα και έκπληκτος ανακάλυψα ότι προερχόταν από το πλοίο! Το μεταφορικό βυθιζόταν, οι άνδρες πάνω του έτρεχαν να σωθούν και η άτρακτος σιγά σιγά έγερνε από τη μια μεριά. Ύστερα από λίγα δευτερόλεπτα, μεταφορικά ελικόπτερα κατέφτασαν για να βοηθήσουν προφανώς στη διάσωση (δεν τα άφησα να πλησιάσουν, φυσικά!), ενώ το πλοίο έπειτα από λίγα λεπτά, βυθίστηκε, αφήνοντας πίσω του φυσαλίδες και τους επιζώντες να επιπλέουν στο νερό! Επίσης, σε μία άλλη αποστολή (ίδια με αυτήν του demo), όταν ένας φίλιος πράκτορας διέφυγε με φουσκωτό και έφτασε στο σημείο περισυλλογής, μπορούσες καθαρά να τον δεις να ανάβει μία πράσινη φωτοβολίδα και να πέφτει στο νερό. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα, το ελικόπτερο διάσωσης ήρθε και κατέβηκαν από αυτό δύο δύτες, οι οποίοι κολύμπησαν μέχρι τον πράκτορα και τον βοήθησαν να ανέβει στο ελικόπτερο προτού επιβιβαστούν αυτοί! Τόση δουλειά, αξίζει να τη δει κανείς, αντί να κόβει βόλτες για εχθρούς.

Το πιο ωραίο, όμως, σε όλα τα παιχνίδια θα είναι οι εκρήξεις! Ο κανόνας επιβεβαιώνεται και στο Comanche 4, το οποίο μας παρουσιάζει αρκετά καλές εκρήξεις, γεμάτες αδρεναλίνη. Φλεγόμενα κομμάτια από τα κατεστραμμένα οχήματα θα εκτιναχθούν προς όλες τις κατευθύνσεις και πιθανότατα θα βάλουν φωτιά σε κοντινές, δασικές εκτάσεις. Θα το διασκεδάσετε σίγουρα. Παράλληλα, όμως, με όλα αυτά, δεν πρέπει να ξεχνάμε αυτό με το οποίο αρχίσαμε, δηλαδή το περιβάλλον. Πετώντας χαμηλά, θα σας δώσει την ευκαιρία να δείτε πώς κουνιούνται τα δέντρα και πώς διαταράσσεται η ηρεμία του καπνού καθώς περνάτε γρήγορα από δίπλα. Ένα κορυφαίο εφέ είναι το πώς φαίνεται το νερό όταν κάθεστε με το ελικόπτερο από πάνω του. Με δυο λέξεις; Σαν πραγματικό!





Να τι χαμός θα γίνει σε λίγα λεπτά... Κτήρια πέφτουν, σφαίρες σφυρίζουν, ρουκέτες σκάνε και εσείς, φυσικά, είστε στη μέση.



Δείγμα από τα cutscenes του Comanche που προβάλλονται στην αρχή κάθε αποστολής και είναι φτιαγμένα με τη μηχανή του παιχνιδιού.

Οσο για τον ήχο, και εδώ παρατηρούμε μία επαγγελματική δουλειά. Τα οπτικά εφέ συνοδεύονται από πολύ καλά ηχητικά εφέ, κάτι που δημιουργεί έναν καταπληκτικό συνδυασμό. Οι ήχοι των όπλων είναι άψογοι, των εκρήξεων επίσης, ενώ δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα ακούσετε μερικούς ήχους από λύκους, για παράδειγμα, πνιγμένους, φυσικά, από τον απολαυστικό θόρυβο του έλικα. Δεν συνεχίζω. Ελπίζω να πειστήκατε.

MULTIPLAYER - EDITOR

Είναι πια σίγουρο ότι εδώ και καιρό η Novalogic δίνει βαρύτητα στον multiplayer τομέα των παιχνιδιών της, κάνοντάς τον τόσο καλό, ώστε να έχει μεγάλο replayability και αντοχή στο χρόνο. Φυσικά, αυτό ισχύει για τη μερίδα των καταναλωτών που ενδιαφέρονται για το on-line gaming και αφιερώνουν ώρες σε αυτό. Οσοι ψάχνουν μόνο για μία single player εμπειρία, φαίνεται ότι δεν ανήκει στα ενδιαφέροντα της Novalogic, η οποία εδώ και καιρό διατηρεί και διαφημίζει τη NovaWorld, μία on-line υπηρεσία για τα παιχνίδια της. Το Comanche 4 δεν αποτελεί εξαίρεση, φυσικά. Με το τελευταίο patch ο καθένας μπορεί να μπει στη NovaWorld και να παίξει με πάρα πολλούς παίκτες (έπαιξα παιχνίδι με 16) μέσα σε διαφορετικές από το single player πίστες. Οπως και με τα άλλα παιχνίδια της Novalogic, το multiplayer του Comanche 4 είναι "όλα τα λεφτά". Με modes, όπως το απλό και το Team Deathmatch, συμπεριλαμβανομένου του Cooperative Campaign, είναι βέβαιο ότι θα ασχοληθείτε μαζί του λίγο παραπάνω. Και όταν με το καλό βρείτε έναν φίλο για να παίξετε, εκεί είναι που δεν θα ξεκολλάτε με τίποτα. Εκτός από τη NovaWorld, μπορούν να συνδεθούν οι παίκτες στην IP ενός άλλου μέσω Internet ή σε LAN.

Η διαχρονικότητα του multiplayer αλλά και του single player, όμως, βασίζεται κυρίως στον mission editor που περιλαμβάνεται με το πακέτο του Comanche. Πρόκειται για έναν αρκετά καλό editor, τον οποίο όμως χρειάζεσαι λίγο χρόνο για να ανακαλύψεις όλες τις δυνατότητές του. Σύμφωνα με την εταιρεία, πρόκειται για μία πιο "ελαφριά" έκδοση των εργαλείων που χρησιμοποιούν οι designers, η οποία δεν περιέχει την επιλογή να επέμβετε στις campaigns. Σίγουρα θα ξοδέψετε αρκετή ώρα πάνω σε αυτό το εργαλείο, προσπαθώντας να κατασκευάσετε την τέλεια πίστα...

ΑΞΙΖΕΙ;

Αξίζει, τελικά, το Comanche 4; Εσείς τι λέτε, έχοντας διαβάσει όλα τα παραπάνω; Τι; Θέλετε τη γνώμη μου; Ε, τότε θα σας την πω... Πιστεύω ότι το Comanche 4 προσφέρει μία σχετικά σύντομη αλλά δύσκολη εμπειρία στο single player, ενώ το multiplayer ανεβάζει κατακόρυφα (ως συνήθως) την αντοχή του. Με τέλεια γραφικά και ήχο να το συνοδεύουν, η απλοϊκότητα του χειρισμού και του μοντέλου πτήσης θα δελεάσει τους αρχάριους που ψάχνουν για κάτι ωραίο και ταυτόχρονα εύκολο στην εκμάθηση. Αυτά. It's your move. PC



Τα δέντρα καίγονται έπειτα από μία μικρή έκρηξη... Εγώ φταίω, το ομολογώ. Πάτησα κατά λάθος το κουμπί των πυραύλων!



Τα εχθρικά ναυπηγεία ευθύνονται για την κατασκευή των αμφίβιων μονάδων που επιτέθηκαν στις Φιλιππίνες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	85

88



Αντε, με το καλό και ένα Comanche 5 που να έχει μία μεγάλη και ενδιαφέρουσα campaign. Αν κάτι τέτοιο υπήρχε στο 4, θα μιλούσαμε για ένα παιχνίδι απ' τα λίγα (Hall of Fame).

THE SECRETS of ALAMÛT

Οταν είχα παίξει το The Legend of the Prophet and the Assassin, με είχε συνεπάρει η εξαιρετική ιστορία που είχε δημιουργήσει ο μεγάλος Αργεντινός συγγραφέας Paulo Coelho. Ετσι, όπως ήταν φυσικό, περίμενα με πολύ μεγάλη αγωνία τη συνέχειά του, το Secrets of Alamut. Οταν ήρθε στο περιοδικό και το πήρα, το έπαιξα αμέσως. Ο κόσμος που περιγράφει είναι μαγικός, η ιδέα που διαπερνά την ιστορία, η οποία αποκαλύπτεται στο φινάλε, εκπληκτική, ωστόσο, έμεινα με ένα παράπονο. Δεν μπορούσαν να είχαν δημιουργήσει και ένα τρίτο παιχνίδι στη φανταστική αυτή σειρά; Γιατί, τελικά, το ωραίο, να κρατά τόσο λίγο;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η σλοβενο-γαλλική εταιρεία Arxel μας έχει δώσει μερικά ξεχωριστά adventures, όπως τα Pilgrim, Ring, Faust, Pompeii και The Legend of the Prophet and the Assassin. Το Pilgrim, που ήταν το πρώτο adventure της εταιρείας, το σενάριο του οποίου είναι του ίδιου συγγραφέα, έχει παρουσιαστεί στο περιοδικό μας στο τεύχος 93, τον Μάρτιο του 1998. Διέθετε εξαιρετικό σενάριο και εκπληκτικά γραφικά, αλλά παρουσίαζε σημαντικά μειονεκτήματα στη δράση του.



Στο τεύχος 134, παρουσιάσαμε το The Legend of the Prophet and the Assassin. Ηταν το πρώτο μέρος μίας ιστορίας που θα κυκλοφορούσε σε δύο adventures, τα οποία, όσο και αν σεναριακά το ένα θα αποτελούσε συνέχεια του άλλου, εντούτοις, θα αποτελούσαν δύο ξεχωριστά adventure games. Με την έννοια "ξεχωριστά", εννοούμε ότι ένας παίκτης μπορεί να παίξει οποιοδήποτε από τα δύο παιχνίδια χωρίς να έχει το άλλο. Αυτό οφείλεται κυρίως στο εκπληκτικό σενάριό τους και στο background της ιστορίας που διηγούνται. Μία ιστορία που μόνο αν τελειώσετε το παιχνίδι, θα μπορέσετε να καταλάβετε το μεγαλείο της, καθώς και το γιατί ο συγγραφέας Paulo Coelho είναι, τελικά, κορυφαίος.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χαλαρώστε, κλείστε τα μάτια σας και αφήστε τη φαντασία σας να ταξιδέψει πίσω στον 13ο αιώνα μ.Χ., στα εδάφη που σήμερα είναι γνωστά ως Μέση Ανατολή. Στον 13ο αιώνα, λοιπόν, στη θρυλική Μέση Ανατολή, ο ιππότης Tancrede de Nerac, χάνοντας την πίστη του στην κυβέρνησή του αλλά και στην ίδια τη χώρα του, αποχωρεί από το Τάγμα των Ιπποτών για να δημιουργήσει ένα δικό του φέουδο ανάμεσα στους ανθρώπους της ερήμου και σε αυτούς που λυμαίνονταν τις βασικές οδικές αρτηρίες, τους κλέφτες. Γρήγορα γίνεται γνωστός ως As-Sayf, που σημαίνει "Scimitar" (γιαταγάνι - χατζάρα). Η φήμη του ως πολεμιστή με μοναδικές τακτικές και στρατηγικές ικανότητες εξαπλώνεται σαν αστραπή σε όλα τα εδάφη που κατείχε τότε το Βυζάντιο και ειδικότερα στην περιβόητη έρημο Nefoud. Ο μύθος του παίρνει εκπληκτικές διαστάσεις και είναι ελάχιστοι αυτοί που δεν τρέμουν ακόμη και στη θέα της σκιάς του.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ARXEL/WANADOO
(http://secrets.arxeltribe.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 9x/ME/2000/XP, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο 100% Microsoft συμβατό mouse, 290MB στο σκληρό.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs.

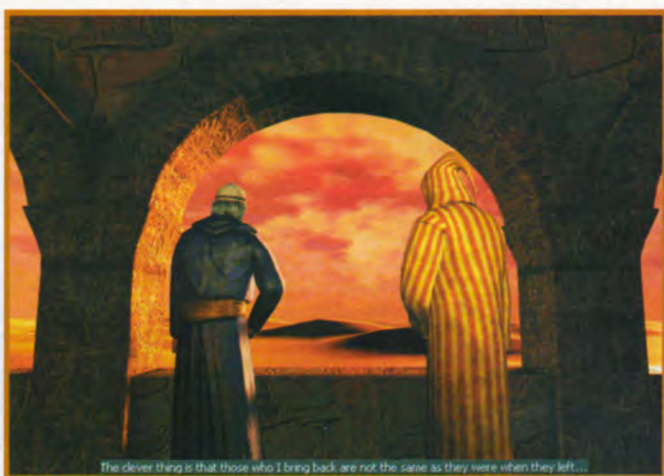
Υστερα από χρόνια περιήγησης και συνεχών κατακτήσεων και ενώ το όνομά του σαρώνει σαν αμμοθύελλα σχεδόν τα πάντα στο πέρασμά του, ο Tancrede de Nerac μαθαίνει για την ύπαρξη του Simon de Lancrois. Πρόκειται για έναν προφήτη, ο οποίος συγκέντρωσε γύρω του πάρα πολλούς ανθρώπους που γνώρισε κατά τη διάρκεια των περιηγήσεών του με έναν σχεδόν ιερό σκοπό: να χτίσουν την ιδανική πόλη, μακριά από τα βάσανα και τις αμαρτίες της ζωής. Εντυπωσιασμένος από το όραμά του, αλλά και κουρασμένος από τη μέχρι τότε ζωή του, ο Tancrede ξεκινά για την αναζήτηση της Jebus, της πόλης για την οποία ο Simon μιλούσε όλα αυτά τα χρόνια.

Επειτα από 5 χρόνια συνεχών αναζητήσεων, φτάνει επιτέλους έξω από τις πύλες της θρυλικής πόλης Jebus στα βουνά της Συρίας. Αλλά αντί για μία ζωντανή πόλη, βρίσκει μία εγκαταλελειμμένη πόλη, σχεδόν ολοκληρωτικά ερειπωμένη, και έτσι μαθαίνει την τρομερή αλήθεια. Ο Simon πρόδωσε όλους όσοι τον ακολουθούσαν και δεν ξαναγύρισε πίσω ποτέ.

Οργισμένος από την προδοσία αυτή, ο Tancrede ξεκινά έναν προσωπικό αγώνα: να βρει



Από το φινάλε του παιχνιδιού.



Θα μπορούσε κάποιος από τους δύο να είναι ο Simon De Lancrois;

τον Simon de Lancrois και να τον εκδικηθεί πάση θυσία.

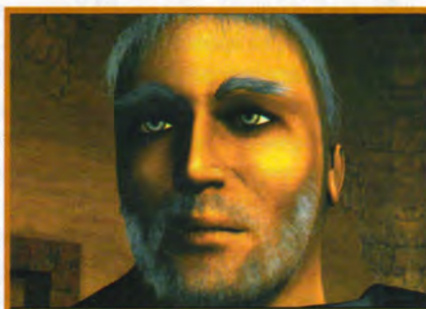
Το The Legend of the Prophet and the Assassin καλύπτει ουσιαστικά το μύθο του περιπλανώμενου ιππότη (σταυροφόρου), μετά την κατάληψη της Ιερουσαλήμ από τους επαναστάτες Τούρκους του Χαλίφη του Καΐρου, ο οποίος αναζητά εναγωνίως τη "γαλήνη", όταν πια τριγύρω του όλα όχι μόνο τον καλούν, αλλά απαιτούν να πολεμάει συνεχώς για την ίδια του τη ζωή. Στο πρώτο αυτό μέρος της περιπέτειας ο As-Sayf ταξιδεύει προς την Ιερουσαλήμ, κατά μήκος της Κασπίας θάλασσας, μέχρι να φτάσει στο Alamut, όπου, σύμφωνα με τις πληροφορίες του, ο Simon de Lancrois έχει βρει καταφύγιο.

Στο Secrets of Alamut παρακολουθούμε την πορεία του As-Sayf προς την αναζήτηση της εσωτερικής γαλήνης που περιγράψαμε. Η πορεία του αυτή και η περιγραφή-παρουσίασή της είναι εκπληκτική, το δε φινάλε του παιχνιδιού είναι από τα ωραιότερα που έχω δει σε adventure games.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480 και σε 16bit ή 24bit χρώμα. Τα γραφικά του στις διάφορες τοποθεσίες είναι προοπτικής πρώτου προσώπου. Τα backgrounds είναι εξαιρετικά, με πολύ ωραίες αναπαραστάσεις χώρων, όχι όμως ιδιαίτερα λεπτομερείς, με πολύ εντυπωσιακούς και παράξενους χαρακτήρες, αλλά και με εκπληκτικούς χρωματισμούς. Ολα τα video sequences είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Αυτά τα video sequences αναλαμβάνουν να συνδέσουν τα στάδια της περιπέτειας, αλλά και να προωθήσουν σεναριακά το παιχνίδι, μια και η δράση δεν μπορεί αντικειμενικά να καλύψει όλο το βάθος του σεναρίου. Κυριολεκτικά είναι σαν να παρακολουθείς ένα ταξίδι στο χρώμα και στη φαντασία. Προσωπικά τα video sequences του Secrets of Alamut με ξετρέλαναν. Ειδικά το video animation, όπου καλπάζεις μαζί με τη Hadjar, την Circassian, είναι εκπληκτικό.

Ο ήχος του Secrets of Alamut είναι πάρα πολύ καλός. Τα μουσικά κομμάτια που παίζουν στο background είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά. Τα ηχητικά εφέ βοηθούν, επίσης, πάρα πολύ στη δημιουργία της σωστής ατμόσφαιρας. Τέλος, οι ομιλίες είναι πάρα πολύ πειστικές ως προς τους χαρακτήρες που αντιπροσωπεύουν. Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, το Secrets of Alamut δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να βλέπει και σε κείμενο στην οθόνη τους διαλόγους αυτούς. Τέλος, σημειώστε ότι αυτή τη φορά έλαβαν υπόψη την κριτική που τους ασκήθηκε στο πρώτο παιχνίδι της σειράς και έχουν προσέξει το σωστό συγχρονισμό των κινήσεων των χειλιών των χαρακτήρων με τις ομιλίες τους.



Επειτα από χρόνια αναζητήσεων, δείχνεις πραγματικά γερασμένος.



Ο περιβόητος As-Sayf κάνει καλές πράξεις; Τόσο πολύ έχει αλλάξει, άραγε;

Ο χειρισμός χρησιμοποιεί το ίδιο ακριβώς interface με το The Legend of the Prophet & the Assassin. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη και η system engine CinVision επιτρέπει σε κάθε τοποθεσία περιστροφική θέα 360 μοιρών, αλλά και θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω υπό γωνία περίπου 70 μοιρών. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης μία ιδιόμορφη μπάρα, που περιέχει τα Bag, Actions, το icon μίας ασπίδας με ένα κόκκινο σταυρό (το έμβλημα των σταυροφόρων) και ένα ακόμη icon που αντιστοιχεί στο Main Menu. Το τελευταίο περιέχει τις επιλογές Preferences (από εδώ βάζοντας το Subtitles στη θέση ON, ρυθμίζεις την εμφάνιση των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη), Continue, Save, Load, Status (αυτή τη φορά μάλλον έχουν διορθώσει το πρόβλημα που δείχνει με γραφικά πόσο μακριά έχεις φτάσει στο παιχνίδι), New Game, Resume και Quit. Τα saves δείχνουν απεριόριστα (έκανα συνολικά 156). Δεν θυμάμαι αν η επιλογή Resume υπήρχε στο προηγούμενο παιχνίδι, οφείλω όμως να ομολογήσω ότι είναι πολύ χρήσιμη, μια και εξιστορεί όλη την ιστορία του As-Sayf. Πρόκειται για μία επιλογή που εύχομαι να ενσωματώσουν και άλλοι κατασκευαστές στα adventure games.

Η επιλογή Bag δείχνει τα περιεχόμενα του inventory σου, ενώ η Action περιέχει τα όπλα σου, καθώς και την ασπίδα που προαναφέραμε. Οταν θέλεις να μιλήσεις με κάποιον χαρακτήρα και να τον ρωτήσεις κάτι, πηγαίνοντας τον κέρσορα στις τέσσερις γωνίες, βλέπεις ποια θέματα υπάρχουν για να τον ρωτήσεις.

Οπου ο κέρσορας γίνεται ένας ανοικτός πάπυρος μ' ένα βέλος κίνησης, μπορείς να κινηθείς προς την αντίστοιχη κατεύθυνση, ενώ όπου ο κέρσορας γίνεται κάτι σαν παλάμη έτοιμη να πιάσει (δείχνει και σαν μισοφέγγαρο), μπορείς να πάρεις ένα αντικείμενο. Σημειώνεται επίσης ότι, πατώντας το πλήκτρο Es-

Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ PAULO COELHO

Στο τεύχος 134, όπου παρουσιάσαμε το The Legend of the Prophet & the Assassin, είχα γράψει ένα ειδικό κομμάτι για τον μεγάλο Αργεντινό συγγραφέα Paulo Coelho. Το πιο γνωστό βιβλίο του είναι το περίφημο "The Alchemist", χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι και το καλύτερό του.
Για όσους ενδιαφέρονται να το διαβάσουν, τους παραπέμπω στο τεύχος 94 του περιοδικού μας, είτε στη διεύθυνση http://www.paulocoelho.com/ στο Internet.

cape, προσπερνάς το τρέχον animated video sequence. Σε αυτό το σημείο, όμως, πρέπει να προσέξεις το εξής: Αυτό που σου φαίνεται σαν video sequence, μπορεί στην πραγματικότητα να αποτελείται από αρκετά μικρότερα και έτσι να χρειαστεί να πατήσεις διαδοχικά 3 και 4 φορές το πλήκτρο Escape μέχρι να τελειώσει ολόκληρο το video sequence.

Γενικά, ο χειρισμός σ' αυτό το επίπεδο δεν θα σου προκαλέσει κανένα πρόβλημα. Το μοναδικό πρόβλημα που έχει απομείνει (διόρθωσαν πλήρως την κατάσταση που προέκυπτε, αφού έκανες restore μία θέση σου) είναι ότι, ενώ στο inventory σου όλα τ' αντικείμενα εμφανίζονται κανονικά με το όνομά τους, στα αντικείμενα ή στα πρόσωπα που συναντάς πάνω στην οθόνη δράσης ο κέρσορας δεν "γράφει" τίποτα.

Τελειώνω το κεφάλαιο αυτό με τρία λόγια για το manual του παιχνιδιού. Απλώς είναι απαράδεκτο. Οι οδηγίες στα αγγλικά βρίσκονται στις σελίδες 7-11. Αν βγάλετε την έβδομη, που είναι αφιερωμένη στα γνωστά θέματα περί της επιληψίας, μένουν μόνο 3 σελίδες μικρού μεγέθους. Μας ΚΟΡΟΪΔΕΥΟΥΝ.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Secrets of Alamut με συνεπήρε ολοκληρωτικά. Πρόκειται για έναν μυθικό-επικό κόσμο, το σημαντικότερο -κατά τη γνώμη μου- στοιχείο της μαγνητικής ατμόσφαιρας του παιχνιδιού.

Το gameplay του είναι πολύ πλούσιο και περιέχει αρκετά διαφορετικά είδη δράσης. Θα ξεκινήσεις από τον καταυλισμό στην έρημο και θα φτάσεις αρχικά στην περιοχή Alamut, όπου θα περάσεις μία σειρά έξυπνων δοκιμασιών μέχρι να βρεις το γέροντα του βουνού, ένα από τα πιο καθοριστικά πρόσωπα του παιχνιδιού. Από εδώ θα γυρίσεις πίσω στον καταυλισμό, αντιμετωπίζοντας ένα πολύ μεγάλο δίλημμα: Σ' έχουν δηλητηριάσει και για να σωθείς πρέπει να σκοτώσεις το φίλο σου An-Nab.

Φυσικά, αρνείσαι (ο An-Nab σου δίνει το δεύτερο μέρος του talisman) και τώρα πια συνεχίζεις μία πορεία γνωρίζοντας ότι πλησιάζει το τέλος σου. Από εδώ θα πας στα ερείπια ενός αρχαίου ναού, όπου ένας Hermit θα σου δείξει το δρόμο για το ορθόδοξο μοναστήρι της Αγίας Αικατερίνης. Σ' αυτό και μέσα από μία πολύ βασανιστική πορεία, θα βρεις το τρίτο μέρος του talisman και ταυτόχρονα θα σε θεραπεύσουν από το σίγουρο θάνατο που αντιμετωπίζεις (μου προκάλεσε μεγάλη συγκίνηση η ενσωμάτωση του ιστορικού αυτού ορθόδοξου μοναστηριού στο παιχνίδι, καθώς και το γεγονός ότι μπορείς να διαβάσεις μερικές ελληνικές επιγραφές, ενώ βλέπεις και μία μεγάλη συλλογή από ορθόδοξες εικόνες). Στη συνέχεια θα πας σ' ένα χωριό με ορυχεία, στα οποία θα πρέπει να σώσεις την κόρη μίας χήρας και όχι μόνο. Εδώ διαδραματίζεται ένα από τα πιο σημαντικά και συμβολικά μέρη της δράσης του παιχνιδιού και γι' αυτό δεν θα αναφέρω περισσότερες λεπτομέρειες. Αργότερα θα πας σε μία τοποθεσία, όπου σε περιμένει ο πιστός σύντροφός σου Caradoc και μία γυναίκα. Εδώ θα δεις το φινάλε του παιχνιδιού, ένα φινάλε ανατρεπτικό, μη αναμενόμενο, το οποίο δίνει ξεχωριστή αξία στο Secrets of Alamut, ενώ ταυτόχρονα δείχνει την αξία που έχει το σεναριακό υλικό που έγραψε ο μεγάλος Coelho.

Γενικά, πάντως, το παιχνίδι θα ενθουσιάσει κάθε φίλο του είδους, γεγονός που οφείλεται κυρίως στον εξαιρετικό από κάθε απόψη κόσμο που έχει δημιουργήσει ο Paulo Coelho.

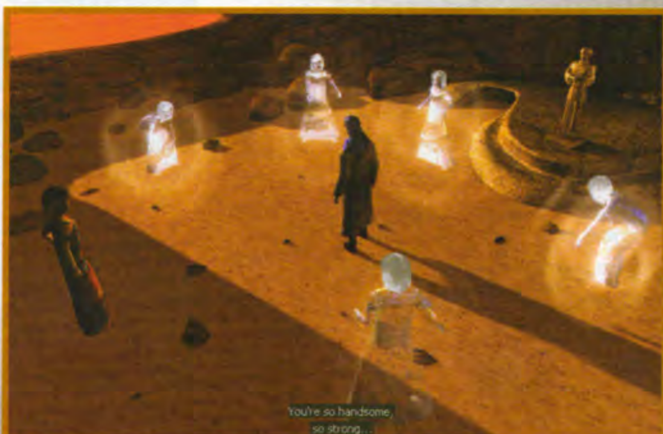
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, στο κεντρικό menu, στο Preferences, βάλε το Subtitles στο ON για να βλέπεις στην οθόνη και σε κείμενο τους διαλόγους. Επειτα από ένα εξαιρετικό video sequence, βρίσκεσαι εκεί όπου ουσιαστικά τελείωσε το The Legend of the Prophet and the Assassin. Στο inventory σου έχεις το First talisman part και το lighter. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον Kyot και στην ασπίδα (TALK MENU) κάνε κλικ στο επάνω αριστερό μέρος της, ώστε να τον ρωτήσεις για τον Old (man) of the mountain. Εν συνεχεία, κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον An-Nab και ρώτησέ τον επίσης για τον Old (man) of the mountain. Τέλος, κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον Caradoc και ρώτησέ τον και αυτόν για τον Old (man) of the mountain.

Στη συνέχεια βλέπεις ένα video sequence, μέσω του οποίου φτάνεις έξω από το Alamut, μπροστά σ' ένα άνοιγμα που υπάρχει σ' έναν πέτρινο τοίχο στη βάση ενός φαραγγιού.

Μόλις κατεβείς από το άλογο, πήγαινε δύο φορές μπροστά. Φτάνεις σε μία σπηλιά που έχει μία σειρά από λιμνούλες. Μερικές από αυτές περιέχουν ένα καυστικό υγρό που σκοτώνει, ενώ άλλες περιέχουν απλό νερό. Κάνε μία περιστροφή 180 μοιρών και πάρε από το έδαφος στα δεξιά σου 3 πέτρες (3 stones). Για να βρεις ποια λιμνούλα περιέχει καυστικό υγρό και ποια νερό, πέτα μία πέτρα μέσα στη λιμνούλα που θέλεις να δοκιμάσεις. Αν περιέχει καυστικό υγρό, τότε θα ακούσεις έναν χαρακτηριστικό ήχο, που δείχνει ότι η πέτρα






Για να λυτρωθείς, πρέπει να σώσεις τις ψυχές τους.





Προσέξτε καλά αυτές τις δύο εικόνες, γιατί αφορούν σε δύο από τους πιο δύσκολους γρίφους του παιχνιδιού.

που πέταξες έπεσε μέσα στο υγρό αυτό. Αν είναι νερό, θα ακούσεις τον καθαρό ήχο που κάνει μία πέτρα όταν πέφτει στο νερό. Οποτε σου τελειώσουν οι πέτρες, μπορείς να γυρίσεις πίσω στην είσοδο της σπηλιάς και να πάρεις επιπλέον πέτρες για να δοκιμάζεις τις λιμνούλες. Σε κάθε περίπτωση η σωστή διαδρομή είναι η εξής:

Πήγαινε στη λιμνούλα που είναι μπροστά και αριστερά όπως κοιτάς (αυτή που είναι ακριβώς μπροστά σου περιέχει καυστικό υγρό). Από εδώ πήγαινε μία λιμνούλα ίσια μπροστά. Τώρα στρίψε δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε ίσια μπροστά. Εδώ γύρνα δεξιά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά (προς την κατεύθυνση της πόρτας). Εδώ στρίψε δεξιά και παρατήρησε ότι στην άκρη της σπηλιάς υπάρχει ένα αντικείμενο. Προχώρησε προς αυτό και πάρε το (empty flask). Στρίψε αριστερά 90 μοίρες και προχώρησε στη λιμνούλα μπροστά. Τώρα στρίψε λίγο αριστερά και πήγαινε προς την πόρτα. Δεν μπορείς να την ανοίξεις γιατί είναι κλειδωμένη. Καμία ιδέα;

Γύρνα αντίθετα 150 μοίρες και πάρε από το inventory σου το empty flask. Κάνε το κλικ στη λιμνούλα που είναι μπροστά σου και δεξιά (αυτή που είναι ακριβώς μπροστά σου έχει καθαρό νερό). Θέλει λίγη προσοχή ο κέρσορας. Κίνησέ τον προσεκτικά προς το κάτω μέρος της λιμνούλας μέχρι να εμφανιστεί στον κέρσορα το εικονίδιο του μπουκαλιού που κρατάς και κάνε το εκεί κλικ. Το γεμίζεις καυστικό υγρό. Τώρα γύρνα προς την πόρτα και κάνε κλικ το μπουκάλι με το καυστικό υγρό πάνω στο λουκέτο. Ρίχνεις το καυστικό υγρό στο λουκέτο και το λιώνεις. Ανοίγεις την πόρτα και περνάς στο επόμενο δωμάτιο, όπου υπάρχει ένα puzzle που λειτουργεί κάτω από συγκεκριμένο χρονικό περιορισμό.

Μπροστά σου υπάρχουν 3 στήλες, η καθεμία από τις οποίες περιέχει από ένα έγχρωμο υγρό (μπλε, κόκκινο και κίτρινο). Στο βάθος, στην απέναντι πόρτα, υπάρχουν μερικές ειδικές υποδοχές όπου μπορείς να ρίξεις συγκεκριμένη ποσότητα υγρού. Το σχήμα δείχνει 2 ποσότητες κόκκινο, 2 ποσότητες μοβ, 4 ποσότητες πράσινο και 1 ποσότητα κίτρινο. Εδώ πρόσεξε καλά την εξής λεπτομέρεια: 2 ποσότητες μοβ δεν σημαίνει ότι πρέπει να φτιάξεις 2 φορές μοβ χρώμα, αλλά ότι πρέπει να ρίξεις συνολικά 2 μερίδες από χρώματα. Κάθε φορά που γεμίζεις το μπουκάλι με κάποιο από τα υγρά, παίρνεις 3 μερίδες από το συγκεκριμένο χρώμα συνολικά.

Εδώ βασικό είναι να γνωρίζεις ότι η μοβ απόχρωση βγαίνει αναμειγνύοντας μπλε και κόκκινο χρώμα, ενώ η πράσινη απόχρωση βγαίνει αναμειγνύοντας κίτρινο και μπλε χρώμα. Επίσης, αν καθυστερήσεις να λύσεις το γρίφο αυτό, πέφτει η οροφή με τα καρφιά και τέλος.

Ξεκίνησε, λοιπόν, γεμίζοντας το μπουκάλι με το κίτρινο χρώμα. Πήγαινε στην πόρτα και βάλε τη μία μερίδα στην κίτρινη υποδοχή (αυτή είναι τώρα πια πλήρης) και τις υπόλοιπες στις πράσινες υποδοχές. Συνέχισε γεμίζοντας το μπουκάλι με 3 μερίδες μπλε χρώμα. Πήγαινε και βάλε τις 2 μερίδες στις πράσινες υποδοχές (και αυτή είναι τώρα πια πλήρης) και την τρίτη στη μοβ υποδοχή. Τέλος, πήγαινε και πάρε 3 μερίδες κόκκινο χρώμα. Βάλε τη μία μερίδα στη μοβ υποδοχή (και αυτή είναι τώρα πια πλήρης) και τελειώνεις βάζοντας τις υπόλοιπες 2 κόκκινες μερίδες στις κόκκινες υποδοχές (και αυτή είναι τώρα πια πλήρης). Ολοκληρώνοντας αυτό το σχετικά απλό puzzle, προχωράς στο επόμενο δωμάτιο.

Εδώ κοίταξε στο έδαφος μπροστά σου. Πήγαινε τον κέρσορα πρώτα στην αριστερή όπως κοιτάς επιγραφή και στη συνέχεια στη δεξιά όπως κοιτάς επιγραφή. Μελέτησέ τες προσεκτικά, μια και δίνουν hints για το τι πρέπει να κάνεις σ' αυτό το puzzle.

Ξεκίνησε κάνοντας κλικ τον κέρσορα-κίνηση στην πλάκα που είναι εμπρός και αριστερά όπως κοιτάς. Εδώ κάνε οπωσδήποτε save και να είσαι σίγουρος ότι θα σου χρειαστεί σε κάθε περίπτωση. Τώρα, κάνε κλικ στην πλάκα που είναι κάτω και δεξιά, δηλαδή πηδάς το ρυάκι της λάβας και περνάς απέναντι. Πολύ γρήγορα κάνε κλικ στην τρίτη κατά σειρά πλάκα από δεξιά (αν καθυστερήσει πεθαίνεις) και τώρα πάλι γρήγορα πήγαινε στην επόμενη (τέταρτη από δεξιά όπως κοιτάς) πλάκα. Και εδώ είσαι ασφαλής, γι' αυτό κάνε ακόμη ένα save. Η συνέχεια στην οθόνη σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	80

91



Ενα επικό adventure, που στηρίζεται στο πολύ καλοδουλεμένο σενάριό του και στους ξεχωριστούς χαρακτήρες που περιέχει. Αν ένα adventure game σημαίνει πρωτίστως μία ξεχωριστή ιστορία, που αποκαλύπτεται σταδιακά, και ενδιαφέροντες χαρακτήρες, τότε δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα. Αν, δε, η δράση του ήταν πιο προσεγμένη σε μερικά βασικά, κατά τη γνώμη μου, στοιχεία, τότε θα μιλούσαμε για ένα από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

Baldur's Gate II
Throne of Bhaal

Το Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, το expansion δηλαδή του Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, λειτουργεί τελείως αντίθετα απ' ό,τι αυτό του Icewind Dale, δηλαδή το Icewind Dale: Heart of Winter, που είδαμε πριν από δύο μήνες. Το πιο βασικό ατού του έγκειται στο γεγονός ότι δεν προσθέτει απλώς κάποια επιπλέον περιοχή και μερικούς χαρακτήρες, αλλά προωθεί και ολοκληρώνει σεναριακά τη σειρά. Με άλλα λόγια, αποτελεί μία μικρογραφία του Baldur's Gate 3 που όλοι περιμέναμε και που, τελικά, δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει ποτέ. Σημειώστε ότι οι χαρακτήρες του φτάνουν σε απίστευτα υψηλό επίπεδο για παιχνίδι που ακολουθεί την 2η έκδοση των κανόνων των AD&D CRPGs. Μιλάμε για σχεδόν GOD Levels, κάτι που, φυσικά, έχει την εξήγησή του, με τη συγκεκριμένη σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Baldur's Gate 2: Shadows of Amn είναι ένα από τα καλύτερα, τα πιο πλήρη και εθιστικά RPGs που έχω παίξει στη ζωή μου. Το ευχαριστήθηκα σε κάθε σημείο του, από την αρχή μέχρι το τέλος. Προσωπικά δεν είμαι fan των expansions, αν και πρόκειται για σχετικά καινούρια μόδα στα RPGs, που μάλλον καθιερώθηκε ως τακτική μετά την πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία που είχε το expansion του Diablo 1.

Το Baldur's Gate II: Throne of Bhaal παρουσιάζει μία πολύ μεγάλη διαφορά από οποιοδήποτε άλλο expansion. Οπως αναφέρω και στην εισαγωγή, τελειώνει θεματολογικά-σεναριακά τη σειρά των Baldur's Gate, οπότε δεν υπήρχε καμία περίπτωση να μην ασχοληθώ μαζί του με την ίδια προσοχή με το κανονικό παιχνίδι.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

BIOWARE/INTERPLAY
http://www.interplay.com/bg2throne/

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 9X/Me, DirectX 8.0, 4x CD-ROM drive, 4MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX συμβατούς drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 800MB στο σκληρό

INSTALL - ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - PATCHES

Πρώτα πρέπει να κάνετε Install το κανονικό παιχνίδι Baldur's Gate 2. Εδώ έχετε δύο επιλογές:

1. Αν έχετε τελειώσει το παιχνίδι, εγκαθιστάτε κατευθείαν το expansion. Στην περίπτωση αυτή το Throne of Bhaal προσθέτει 3 νέα κεφάλαια, τα Chapters 8, 9 και 10. Αν αναλογιστείτε ότι το κανονικό παιχνίδι είχε συνολικά 7 κεφάλαια, συνειδητοποιείτε ότι πρόκειται για άλλο μισό παιχνίδι. Συνολικά θα χρειαστείτε, σύμφωνα πάντα με την RPG αξία σας, γύρω στις 30 ώρες για να το τελειώσετε. Σημειώστε επίσης ότι, ξεκινώντας το expansion, έχετε τρεις διαφορετικές δυνατό-



Δημιουργώντας το βασικό χαρακτήρα σου.



Σκοτώνοντας τον πρώτο εχθρό σου. Φυσικά, αν κάνεις Import μία ομάδα, η μάχη αυτή είναι παιχνιδάκι.

τητες. Η μία είναι να επιλέξετε το Single Player και εδώ ή να δημιουργήσετε έναν καινούριο χαρακτήρα από την αρχή (λίγο αργότερα θα μπορέσετε να σχηματίσετε ξανά μία πλήρη ομάδα). Η άλλη είναι να κάνετε Import ένα save από το κανονικό παιχνίδι (δηλαδή το Baldur's Gate 2: Shadows of Amn) και να μεταφέρετε από την αρχή την ομάδα που είχατε και παίζατε στο κανονικό Baldur's Gate 2. (Αν έχετε βγάλει το παιχνίδι από το σκληρό δίσκο σας, αλλά έχετε κρατήσει κάπου αλλού τα saves σας, τότε πρέπει να επανεγκαταστήσετε το παιχνίδι, να βάλετε από πάνω το Throne of Bhaal και εν συνεχεία να δημιουργήσετε, μέσα από τον Window Explorer, μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού, ένα directory SAVE. Τώρα πια μέσα σ' αυτό αντιγράψτε όποιο save από το κανονικό παιχνίδι θέλετε. Πάντως, το πιο λογικό είναι να βάλετε το τελευταίο σας, αυτό με την πιο ισχυρή ομάδα.) Η τελευταία δυνατότητα είναι να ξεκινήσετε ένα mutliplayer game, να φτιάξετε μία ολοκληρωτικά δική σας ομάδα, και αυτήν να μεταφέρετε στο παιχνίδι. Η τελευταία αυτή περίπτωση απαιτεί πολύ καλή γνώση δημιουργίας ομάδων, αλλά έχει το πλεονέκτημα ότι με τον τρόπο αυτό η ομάδα σας θα είναι πολύ πιο δυνατή ξεκινώντας το παιχνίδι!

2. Αν πρωτοξεκινάτε το κανονικό παιχνίδι, βάλτε από πάνω το Throne of Bhaal και στην εισαγωγική οθόνη που σας ρωτάει ποιο από τα δύο παιχνίδια θέλετε να παίξετε, επιλέξτε το SHADOWS OF AMN. Τώρα πια θα μπορείτε να παίξετε το κανονικό παιχνίδι, έχοντας όμως υπόψη σας ότι έχει προστεθεί σ' αυτό μία νέα περιοχή, η Watcher's Keep. Σημειώστε επίσης ότι την περιοχή αυτή μπορείτε να την επισκεφθείτε κατά τη διάρκεια των Chapters 2, 3 και 6. Οταν και όποτε τελειώσετε κανονικά το παιχνίδι, θα δείτε ένα video sequence και μετά το πρόγραμμα θα σας περάσει αυτόματα στο Throne of Bhaal.

Πριν να επιλέξετε οποιαδήποτε από τις δύο προαναφερόμενες επιλογές, κατεβάστε από το Internet τα τελευταία patches του παιχνιδιού: το αρχείο bg2patch2.zip, το οποίο είναι το τελευταίο patch του κανονικού παιχνιδιού (διορθώνει πάρα πολλά bugs που βρέθηκαν στην πορεία, με πιο σημαντικά αυτά με το Windows Registry), και εν συνεχεία το αρχείο bg2exppatch26498.zip (Patch version 26498 - εκτός από το να διορθώσει μερικά bugs προσθέτει και νέα στοιχεία στο παιχνίδι!).

Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για πάρα πολλά χρόνια πολεμάτε κατά μήκος της Sword Coast προσπαθώντας να βρείτε τον προορισμό σας, τη μοίρα σας. Εχετε ως πεπρωμένο να περάσετε στην αθανασία και να διαδεχθείτε τον Bhaal ως ο νέος God of Murder, ή μήπως έγκειται, τελικά, στη μοίρα σας να δώσετε ένα οριστικό τέλος σ' αυτή την τρέλα των απογόνων του Bhaal; Παίζοντας το Throne of Bhaal και φτάνοντας στο τελικό κεφάλαιο, θα κληθείτε να πάρετε μία πολύ μεγάλη απόφαση. Αυτό, όμως, το αφήνω σε εσάς να το ανακαλύψετε παίζοντας το παιχνίδι. Απλώς σε αυτό το σημείο θα σας δώσω μία συμβουλή: Προσπαθήστε να φυλάξετε για το φινάλε όσο περισσότερα Healing potions (και αντίστοιχα φίλτρα ή spells) μπορείτε. Η τελική μάχη είναι εξαιρετικά δύσκολη, δεν μπορώ να σας πω τι ακριβώς συμβαίνει, αλλά, πιστέψτε με, θα χρειαστείτε ό,τι έχετε και δεν έχετε για να θεραπεύετε τους χαρακτήρες σας. Νομίζω ότι είναι περιττό να σας πω ότι χρειάστηκα περίπου 3 μέρες μέχρι να καταφέρω να την κερδίσω... Φυσικά, είναι γνωστό σε εσάς ότι δεν είμαι ο καλύτερος για τέτοιου είδους καταστάσεις και μάχες.

Με δυο λόγια, το σενάριό του είναι πολύ δυνατό και παρουσιάζει πλήρη δραματική κορύφωση στο φινάλε. Είμαι σίγουρος ότι θα σας αρέσει πάρα πολύ.

ΤΑ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ EXPANSION ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι πιο βασικές καινοτομίες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Κάθε νέος χαρακτήρας που δημιουργείτε έχει 2.500.000 experience points.
- Στο κανονικό παιχνίδι το ανώτατο όριο των experience points ήταν 2.900.000 και έτσι ένας χαρακτήρας μπορούσε να πάει μέ-





Συναντώντας τον... αδελφό σου Sarevok και τα τρομερά χαρακτηριστικά του!

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ THRONE OF BHAAL



χρι το 23 Level. Εδώ το ανώτατο όριο έχει φτάσει στα 8.000.000 experience points και έτσι ένας χαρακτήρας, ανάλογα με την κλάση του, μπορεί να πάει από 31 Level (Wizard) ως και 40 Level (Fighter).

- Εχει προστεθεί μία τελείως νέα κλάση, αυτή του Wild Mage, η οποία αξιοποιεί τη Μαγεία του Χάους (!) και γι' αυτό χρησιμοποιεί spells, όπως τα Chaos Shield, Naha's Reckless Dweomer και Improved Chaos Shield.
- Εχουν προστεθεί νέοι τύποι αντικειμένων, τα οποία επιτρέπουν την αναβάθμισή τους! Για να το επιτύχετε αυτό, πρέπει να επισκεφθείτε τον σιδερά Caspenar, αν, φυσικά, έχετε βρει τα απαραίτητα εξαρτήματα.
- Εχουν προστεθεί νέες ικανότητες τάξεων, που έχουν όμως σχέση μόνο με υψηλά επίπεδα εμπειρίας, οι οποίες διαφέρουν ανάλογα με τους χαρακτήρες. Ετσι, οι Sorcerers μπορούν να μάθουν spells 10ου επιπέδου, οι Clerics spells Quest, οι Fighters νέες πολεμικές κινήσεις κ.λπ.
- Εχουν προστεθεί νέα spells τόσο για τους Sorcerers όσο και για τους Clerics.
- Τέλος, έχουν προστεθεί πάρα πολλά νέα τέρατα στο παιχνίδι.

Η δράση παρουσιάζει ένα μειονέκτημα σε σχέση με τα κανονικά παιχνίδια της σειράς: Το Throne of Bhaal δεν είναι ένα ανοικτό παιχνίδι όπως τα Baldur's Gate. Δεν μπορείτε, δηλαδή, να κινηθείτε όπως θέλετε. Το παιχνίδι ακολουθεί μία σχεδόν υποχρεωτική πορεία δράσης και αυτό οπωσδήποτε περιορίζει το χρήστη.

Ξεκινάτε στο δάσος και μετά την πρώτη μονομαχία σας, θα μεταφερθείτε στην τοποθεσία Pocket Plane in Abyss. Από εδώ θα επισκεφθείτε τις γενικές τοποθεσίες:

- Saradush
- North Forest
- Forest of Mir - The Temple
- Marching Mountains
- Siege Camp
- Oasis
- Watcher's Keep (5 Levels)
- Amkethran
- Sendai's Enclave
- Abizagal's Lair



ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Throne of Bhaal δείχνει στον παίκτη από την αρχή ότι στο παιχνίδι έχει ανατραπεί, ως έναν βαθμό, η ισορροπία που υπήρχε στα δύο κανονικά παιχνίδια της σειράς και ότι εδώ έχει δοθεί έμφαση στις μάχες και στη δυσκολία τους. Μην πάει στο μυαλό σας ότι πρόκειται για κάποια στροφή προς το είδος δράσης που περιέχει το IceWind Dale. Απλώς, τώρα πια οι μάχες είναι από μεσαίου επιπέδου έως πολύ δύσκολες, και πρέπει να ξέρετε τι θα αντιμετωπίσετε και πώς, ώστε να είστε κατάλληλα προετοιμασμένοι.

Ειδικά οι μάχες με τους άλλους Bhaalspawn (νομίζω ότι συνολικά είναι έξι στο παιχνίδι) έχουν μεγάλη ένταση και διακρίνονται από ένα σχεδόν επικό στοιχείο. Οι εχθροί είναι εξαιρετικά δύσκολοι και θα χρειαστεί να βρίσκεστε σε πλήρη ετοιμότητα για ν' αντιμετωπίσετε τις πολύ (ως εξαιρετικά) δύσκολες αυτές μάχες.

Τα τέρατα που θ' αντιμετωπίσετε είναι τα εξής:

Banshes, Bears, Beholders, Burning Man, Demon Knights, Demons/Tanar'ri, Devils/Baatezu, Dopplegangers, Dragons, Drow (τα περίφημα Evil Dark Elves), Evil Dwarves, Elementals, Fell Cats, Flaming Skulls, Fire Giant, Ghasts, Githyanki, Gibblerlings, Gnolls, Golems, Hobgoblins, Imps/Mephits, Invisible Stalker, Jelly/Slime, Kobols, Kuo-Toa, Liches (από τους πιο δυνατούς εχθρούς), Mimic, Mind Flyers/Illithid, Mists/Horrors, Mummy, Myconid, Nymph, Ogre, Orcs, Sahuagin, Salamanders, Shamlings Mounds, Shadows, Skeletons, Solar, Spiders, Trolls, Umber Hulks, Vampires, Werewyvern και Wraith. Ελπίζω να μην ξέχασα κανένα.

Σημειώστε ότι, όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, μέσω της επιλογής CONFIGURE μπορείτε να ρυθμίσετε το επίπεδο της δυσκολίας. Από default το επίπεδο δυσκολίας είναι στο NORMAL, αλλά αν θέλετε, μπορείτε να διαλέξετε κάποιο από τα Novice, Core Rules, Hard και Insane!

ΔΙΑΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ

Αν έχετε σκοπό να παίξετε με μία ομάδα που θα έχει Good Alignment και ο βασικός χαρακτήρας σας θα είναι ένας Paladin (ή Fighter), όπως συνηθίζω να κάνω εγώ, τότε οι καλύτερες ομάδες φαίνεται να είναι οι: Kel-

dorn, Minsc, Imone, Aerie και Anomen. Αν ο βασικός χαρακτήρας σας είναι ένας Sorcerer, τότε πρέπει οπωσδήποτε να πάρετε κάποιον πολεμιστή, όπως οι Valygar και Mazzy, ή κάποιο Druid, όπως οι Jaheria και Cernd, και να αφήσετε έξω κάποιον άλλο, πιθανότατα την Aerie. O Keldron είναι από τους πιο πολύτιμους συντρόφους σε μία τέτοια ομάδα.

Αν έχετε ομάδα με Evil Alignment, τότε ο πιο πολύτιμος βοηθός σας είναι ο... Sarevok! Ναι, διαβάζετε σωστά. Ο διαβολικός αδελφός θ' αναστηθεί από εσάς στην αρχή του παιχνιδιού και αποτελεί υπερπολύτιμη μονάδα, όντας Level 18 και έχοντας 159 Hit Points (τα χαρακτηριστικά του είναι: Strength: 18/00, Dexterity: 17, Constitusion: 18, Intelligence: 17, Wisdom: 10 και Charisma: 15)! Άλλοι χαρακτήρες με παρόμοιο προσανατολισμό είναι οι: Korgan, Edwin και Victoria.

Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσω ότι σε κάθε RPG το να δημιουργήσεις τη σωστή ομάδα είναι από τα πιο σημαντικά πράγματα που έχεις να κάνεις στο παιχνίδι. Απαιτεί πολλή σκέψη, μια και από αυτό θα εξαρτηθεί η ποιότητα της ομάδας σας στην πορεία του παιχνιδιού. Σημειώστε, δε, ότι δεν είναι τόσο φρόνιμο ν' αλλάζετε κάθε τόσο μέλη στην ομάδα σας, διότι δεν θα μπορείτε να αξιοποιήσετε τα extras που κερδίζουν οι χαρακτήρες σας, όταν φτάσουν στα πολύ υψηλά επίπεδα εμπειρίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 ή και 800x600. Τα backgrounds των τοποθεσιών του expansion είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικά και δεν είναι τυχαίο ότι δεν έχω ακούσει κανένα αρνητικό σχόλιο μέχρι στιγμής. Σημειώστε ότι, όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, μέσω της επιλογής Configure, μπορείτε να ρυθμίσετε πάρα πολλές παραμέτρους που έχουν σχέση με τα γραφικά, αλλά και το συνολικό ήχο του παιχνιδιού. Αυτό, πάντως, που με εντυπωσίασε ιδιαίτερα είναι τα πάρα πολλά οπτικά εφέ που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, τα οποία προσφέρουν μία αξέχαστη εμπειρία. Τα εφέ αυτά συνήθως έχουν να κάνουν με διάφορα spells που δέχεστε ή κάνετε στους αντιπάλους σας, ή ακόμη και με τα καιρικά φαινόμενα που ακολουθούν το δικό τους κύκλο στο παιχνίδι.

Ο συνολικός ήχος του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός. Η background μουσική είναι εξαιρετική, καθώς επίσης τα διάφορα ηχητικά εφέ, που δίνουν άλλο χρώμα στο παιχνίδι. Αξίζει νομίζω ν' αναφέρω ότι, ειδικά στο Thrine of Bhaal, έχει δοθεί πολύ μεγάλο βάρος στην ποιότητα των ομιλιών των διάφορων χαρακτήρων. Τώρα πια σχεδόν όλες οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι πολύ ατμοσφαιρικές, ενώ όταν οι χαρακτήρες αυτοί μιλούν, εμφανίζεται και το πορτραίτο-εικόνα τους.

Οι διάλογοι με αυτούς είναι εξαιρετικά πλούσιοι και αναδεικνύουν όλο το βάθος του σεναρίου, αλλά και των χαρακτήρων που συναντάτε στις τοποθεσίες. Σε μερικούς χρήστες οι διάλογοι αυτοί μπορεί να φανούν κουραστικοί, αλλά δεν γινόταν αλλιώς. Εξάλλου αυτός ο πλούτος των διαλόγων αποτελεί ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά της σειράς.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στο παιχνίδι έχει προστεθεί μία σειρά μικρών μεν αλλαγών, τις οποίες όμως αν εξετάσεις συνολικά, καταλαβαίνεις ότι έχει γίνει σημαντική προσπάθεια για να βελτιώσουν το -ούτως ή άλλως- εξαιρετικό αυτό user interface. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι τώρα πια οι Sorcerers (γενικά οι Μάγοι) και οι Druids μπορούν να διαγράφουν ένα spell από το βιβλίο τους. Απλώς σε όποιο spell δεν σας ενδιαφέρει, κάνετε πάνω του δεξί κλικ και επιλέξτε ERASE.



Προτιμήστε, φυσικά, να τρέχετε το παιχνίδι στην ανάλυση 800x600. Το παιχνίδι δείχνει ότι μπορεί να τρέξει μέχρι και 1.600x1.200, αλλά οι αναλύσεις αυτές ενεργοποιούνται με αποκλειστικά δική σας ευθύνη. Σημειώστε ότι το πλήκτρο H εμφανίζει/εξαφανίζει τις πλαϊνές μπάρες με τα εικονίδια, λειτουργώντας έτσι το παιχνίδι σε Full Screen Mode, που είναι πολύ πιο ευχάριστο και απολαυστικό.

Τέλος, σημειώστε ότι όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, μέσω της επιλογής Configure, και από την επιλογή Gameplay/Visual, μπορείτε να "τσεκάρετε" αν θέλετε τα: Pause Game on Map Screen, Display Subtitles και το Extra Feedback.

ΚΟΣΤΟΣ & ΑΞΙΑ

Σε πλήρη αντίθεση με το expansion του IceWind Dale (το Heart of Winter), το Throne of Bhaal αξίζει κάθε δραχμή που θα δώσετε. Το παιχνίδι είναι εξαιρετικό από κάθε πλευρά. Για ακόμη μία φορά επαναλαμβάνω ότι τα δύο πιο σημαντικά στοιχεία του είναι, από τη μία μεριά, ότι προωθεί το σενάριο των Baldur's Gate ως το τέλος του, δηλαδή τελειώνοντας το παιχνίδι θα δείτε και το ποιος είστε (γεγονός που εξαρτάται αποκλειστικά από εσάς, τις πράξεις και τις αποφάσεις σας), αλλά και το ότι δίνει τη μοναδική ευκαιρία στους χρήστες που τους αρέσει να παίζουν CRPGs τα οποία ακολουθούν την 2η έκδοση των κανόνων των AD&D, να φτάσουν τους χαρακτήρες τους σε σχεδόν απίστευτα Levels. Επιπλέον, όταν βρεθούν στα υψηλά αυτά επίπεδα εμπειρίας, να δοκιμάσουν τα νέα spells και τις ικανότητες που δίνονται στους χαρακτήρες που έχουν φτάσει στα Levels αυτά.

PC



Μπαίνοντας στο Watcher's Keep.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	87

94



Το expansion του Baldur's Gate 2: Shadows of Amn αξίζει από κάθε πλευρά και όποιος θεωρεί ότι είναι fan των RPGs, δεν μπορεί παρά να το αγοράσει. Αποτελεί το φινάλε της ιστορικής αυτής σειράς και με την έννοια αυτή, η αξία του είναι ανεκτίμητη. Ειδικά οι φίλοι των Baldur's Gate πρέπει να το δείτε πάση θυσία. Διαφορετικά είναι σαν να έχεις πάει σε μία εξαιρετική κινηματογραφική ταινία, να σ' έχει ξετρελάνει, και να μη δεις το φινάλε της.

ΕΡΕΒΟΣ

Ξέρω πολύ καλά ότι για να φτιαχτεί ένα παιχνίδι, απαιτούνται τεράστιες προσπάθειες. Οταν διάβασα ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα έχουν φτιάξει τρεις φίλοι, απόρησα, μια και θεωρούσα κάτι τέτοιο σχεδόν αδύνατο. Σίγουρα επένδυσαν πολύ χρόνο, μεράκι και πάνω απ' όλα όνειρα στην προσπάθειά τους αυτή. Δυστυχώς, όμως, δεν αρκούν μόνο αυτά για να κατασκευαστεί ένα καλό παιχνίδι. Γιατί, κακά τα ψέματα, το ΕΡΕΒΟΣ από την πρώτη κιόλας στιγμή δείχνει ότι είναι μία μάλλον ερασιτεχνικού χαρακτήρα προσπάθεια.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Τη δουλειά των εκδόσεων της Γενναδείου Σχολής την έχω παρακολουθήσει ως έναν βαθμό μέσα από τα προγράμματά της που έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς στο περιοδικό μας, αλλά και από τις λίστες των προγραμμάτων της. Δεν γνώριζα, όμως, ότι ετοίμαζαν ένα adventure game, μια και θεωρώ ότι το ΕΡΕΒΟΣ ανήκει, τελικά, σε αυτό το είδος παιχνιδιών. Δεν κρύβω ότι είμαι ιδιαίτερα επιφυλακτικός σε οποιαδήποτε ΕΛΛΗΝΙΚΗ προσπάθεια έχει γίνει μέχρι τώρα (όπως και με το κυπριακό OPSYS, που αν εξαιρέσει κάποιος το χρηματικό διαγωνισμό που το συνόδευε, δεν νομίζω να το θυμάται κανείς για κάτι άλλο).

Πριν να προχωρήσω στην όποια παρουσίαση του παιχνιδιού, οφείλω να παρουσιάσω τους δημιουργούς του. Αυτοί είναι οι: Χρήστος Μαντζιέρης: σχεδίαση παιχνιδιού, σκηνοθεσία, δημιουργία γραφικών, Φίλιππος Παντέλογλου: Προγραμματισμός, Φέλιξ Μαντζιέρης: Μουσική.

Παράλληλα, πρέπει να σας ξεκαθαρίσω ότι αν και μου δόθηκε το εντυπωσιακό κουτί του παιχνιδιού με τα 2 CDs που περιέχει - το ένα είναι το πρόγραμμα και το άλλο το soundtrack του παιχνιδιού -, δεν μου δόθηκε κάποιο manual του ΕΡΕΒΟΣ. Προκαταβολικά, λοιπόν, ζητώ συγγνώμη για τα όποια λάθη ή παραλείψεις κάνω, μια και μπορεί ν' αναφέρονται στο manual του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ΝυΞ/ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ (http://erevos.mainpage.net)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 9X/Me2000/XP, DirectX 7, 8x CD-ROM Drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών σε 1.024x768 16 bit χρώματα, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 648MB στο σκληρό

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs

ΣΕΝΑΡΙΟ

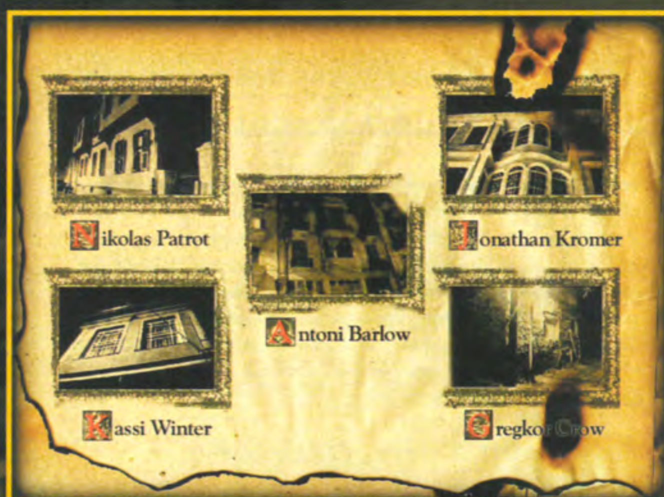
Το ΕΡΕΒΟΣ στηρίζεται σε μία αξιόλογη ιδέα και απ' ό,τι φαίνεται ο Χρήστος Μαντζιέρης πρέπει να έχει ασχοληθεί αρκετά με το θέμα αυτό.

Το 1450, στη γαλλική πόλη Lille, η Reveka Travers και το τετράχρονο αγόρι της βρίσκονται νεκροί στην όχθη του ποταμού... Οι κάτοικοι της πόλης άρχισαν να σιγοψιθυρίζουν για την ύπαρξη vampires! Ο βασιλιάς για να τους ηρεμήσει, κρέμασε έναν ψυχοπαθή σκλάβο. Ομως, ο σύζυγος της Reveka, ο Alexander Travers, μη έχοντας πειστεί για το ποιος ήταν ο πραγματικός δολοφόνος, άρχισε να διεξαγάγει τις δικές του έρευνες γύρω από το θέμα αυτό. Επειτα από δύο χρόνια συνεχών ερευνών κατόρθωσε να μαζέψει αρκετά στοιχεία που να αποδεικνύουν την ύπαρξη των vampires.

Ο βασιλιάς και ο ανακριτής, για άγνωστους λόγους, προσπάθησαν να αποκρύψουν το ζήτημα αυτό. Ο Alexander Travers αφιέρωσε το υπόλοιπο της ζωής του στην εξόντωση των vampires. Μελέτησε πάρα πολύ καλά τις δυνάμεις τους, τις αδυναμίες τους και προσέλαβε



Δείγμα του Inventory σου.



Δείγμα του χάρτη των τοποθεσιών, μέσω των οποίων μετακινείσαι. Φυσικά, ο χάρτης αυτός αλλάζει ανάλογα με τη μέρα που βρίσκεσαι.

μισθοφόρους για να τον βοηθήσουν. Το 1454 ίδρυσε έναν μυστικό οργανισμό, ο οποίος ονομάστηκε Erevos (βαθύ σκοτάδι). Ως σύμβολό τους επέλεξε τρεις ακτίνες φωτός που ενώνονται στο κέντρο ενός κύκλου. Το σύμβολο αυτό πρέπει να χαράζεται στην αριστερή παλάμη κάθε νέου μέλους της οργάνωσης.

Το 1474, μετά το θάνατο του Alexander Travers, τα πιο ηλικιωμένα μέλη της οργάνωσης ανέλαβαν εθελοντικά την ηγεσία της. Η οργάνωση Erevos δρα μυστικά στη σκιά του νόμου και των vampires. Κανένα μυστικό,



Από ανοικτά παράθυρα κυρίως αποδράς με την κατάλληλη μεταμόρφωση.

όμως, δεν μπορεί ν' αντέξει τόσο πολύ, ειδικά όταν αφορά στη δράση των vampires...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του ΕΡΕΒΟΣ τρέχουν σε ανάλυση 1.024x728 και είναι ένα μείγμα pre-rendered background γραφικών και διάφορων βίντεο animations. Ελάχιστοι είναι οι χώροι του παιχνιδιού που ξεχωρίζουν από τη λεπτομέρεια που υπάρχει στη γραφική απόδοσή τους. Οι περισσότεροι είναι αρκετά φτωχοί όσον αφορά σε αυτήν. Ακόμη και τα βίντεο sequeneces που παρακολουθείς, τα οποία είναι κανονικά βιντεοσκοπημένα, δείχνουν αμέσως τον ερασιτεχνικό χαρακτήρα του χειριστή της κάμερας, αλλά και του σκηνοθέτη των σκηνών αυτών.

Ο ήχος του ΕΡΕΒΟΣ είναι μάλλον το πιο "δυνατό" σημείο του. Οχι, όμως, τόσο σε ό,τι αφορά στο παιχνίδι αυτό καθαυτό, αλλά επειδή το Audio CD με το soundtrack που δίνεται μαζί με το παιχνίδι ακούγεται με αρκετό ενδιαφέρον. Ολα τα υπόλοιπα, και ειδικά η απόδοση των ηχητικών εφέ, κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα. Στο ΕΡΕΒΟΣ δεν υπάρχει καθόλου speech, αλλά όπου συναντάς κάποιον άλλον χαρακτήρα, οι διάλογοι εμφανίζονται υπό τη μορφή φράσεων μέσα σε ειδικά πλαίσια.

Ο χειρισμός βασίζεται σε ένα ιδιόμορφο user interface. Ολη η δράση γίνεται μόνο μέσω του mouse. Βασικά κινείσαι στους διάφορους χώρους προς τα εμπρός και μόνο σε συγκεκριμένα σημεία μπορείς και εκτελείς μία ιδιόμορφη περιστροφή με τη βοήθεια αριστερών και δεξιών βελών κίνησης. Στις τοποθεσίες αυτές στο δεξιό 1/3 της οθόνης εμφανίζεται ένα ειδικό πλαίσιο, το οποίο περιέχει την εικόνα και το όνομα του vampire που χειρίζεσαι και από κάτω τις επιλογές METAMORFOSIS και INVENTORY. Στο κάτω μέρος του ειδικού αυτού πλαισίου υπάρχει μία φιάλη, η οποία δείχνει την ποσότητα του αίματος που έχεις. Οταν η φιάλη αυτή αδειάσει, τότε πεθαίνεις και πρέπει να ξαναπροσπαθήσεις από την αρχή της μέρας στην οποία βρίσκεσαι. Η μεταμόρφωσή σου κυρίως λειτουργεί για να "δραπετεύσεις" από το ένα μέρος σε κάποιο άλλο. Εννοείται ότι για να συμβεί αυτό, πρέπει να βρεις κάποιο ανοικτό παράθυρο κ.λπ. Στο Inventory υπάρχουν τρεις ειδικές επιλογές, οι USE, CHECK και EXIT. Με την Check κοιτάς από κοντά κάποιο αντικείμενο και μπορείς να το επεξεργαστείς, για να πάρεις κάτι, π.χ., μέσα από αυτό, αν κάτι τέτοιο είναι δυνατό. Με το USE χρησιμοποιείς το αντικείμενο που έχεις ήδη επιλέξει και αν είναι κάτι να γίνει, θα γίνει (π.χ., θα σπάσεις ένα λουκέτο με ένα σφυρί).

Το σύστημα των saves είναι ιδιαίτερα προβληματικό. Στην πραγματικότητα δεν μπορείς να κάνεις καθόλου save, απλώς το πρόγραμμα ΣΩΖΕΙ από μόνο του το φινάλε κάθε μέρους που ολοκληρώνεις. Ετσι, π.χ., αν χάσεις στην έκτη μέρα, πρέπει να ξαναφορτώσεις την πέμπτη μέρα και αυτόματα θα βρεθείς στο ξεκίνημα της έκτης μέρας. Τώρα πια πρέπει να ξανακάνεις όλα αυτά που χρειάζονται για να φτάσεις στο σημείο όπου έχασες πριν. Το πρόβλημα γίνεται μεγαλύτερο από το γεγονός ότι ούτε κανονικό LOAD σύστημα υπάρχει. Δεν μπορείς να επιλέξεις σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού να κάνεις LOAD μία προηγούμενη θέση. Για να το πετύχεις αυτό, πρέπει να χάσεις (ή να φύγεις από το παιχνίδι) και να ξαναξεκινήσεις ένα νέο. Σημειώστε εδώ ότι QUIT κάνεις αν σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού πατήσεις το πλήκτρο ESCAPE.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι ουδέτερη, εκτός από τα σημεία όπου έρχεσαι πρόσωπο με πρόσωπο με κάποιο μέλος της οργάνωσης Erevos, όπου πρέπει να αντιδράσεις πρώτος (συνήθως με το να του πιεις



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

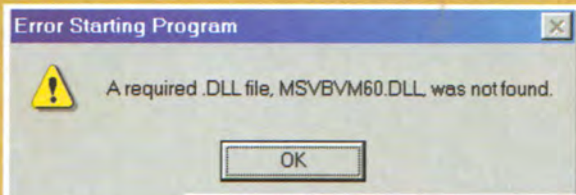
Βάζω το CD του παιχνιδιού στον υπολογιστή μου και ξεκινώ install. Φορτώνεται η πρώτη οθόνη και από κει και πέρα τίποτα. Οπου και αν κάνω κλικ δεν γίνεται τίποτα. Αφού ρίχνω τα σχετικά "καντήλια" στον αρχισυντάκτη του περιοδικού για την ταλαιπωρία που περνάω, αφού δική του ιδέα ήταν να παρουσιάσουμε το συγκεκριμένο παιχνίδι στο περιοδικό, μου έρχεται η φαεινή ιδέα... Δεν κοιτάς, λέω, στα αρχεία του CD μήπως και βρεις τίποτα; Και βρήκα δύο αρχεία txt, ένα στα ελληνικά και ένα στα αγγλικά, τα οποία, με τον τίτλο "Ρυθμίσεις", αναφέρουν τα εξής:

"Πριν να τρέξετε το ΕΡΕΒΟΣ κάνετε τις εξής ρυθμίσεις:

α) Αλλαγή του μεγέθους γραμματοσειρών της οθόνης σε Normal 96 dpi (start>settings>control panel>display>settings>advanced>στο μέγεθος γραμματοσειράς αλλαγή σε 96 dpi)
β) Ρύθμιση της ανάλυσης οθόνης σε 1.024x768."

Αλλάζω τα fonts, όπως λένε, βάζω τα μικρά, μια και ως default (λόγω οθόνης 19'' και ανάλυσης 1.280x1.204) έχω τα large fonts (120 dpi) και το πρόβλημα της πρώτης οθόνης ξεπερνιέται.

Και ιδού η απορία μου: Γιατί δεν έβαλαν το κείμενο αυτό στην πρώτη οθόνη, ώστε να μην είναι αναγκασμένος ο χρήστης να μυρίζει τα νύχια του; Δεν νομίζετε ότι αυτό που προτείνω είναι ό,τι πιο απλό μπορούσε να γίνει, ώστε να κατατοπιστεί αμέσως ο χρήστης για το τι πρέπει να κάνει ΠΡΙΝ ΑΚΟΜΑ ΝΑ ΤΡΕΞΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ για πρώτη φορά; Τόσο δύσκολο είναι, τελικά, να δείχνουν (όλοι τους - όλες οι εταιρείες) ότι μας υπολογίζουν στα σοβαρά και ότι δεν ενδιαφέρονται απλώς για να ελαφρύνουν την τσέπη μας;



Η φωτογραφία με το dll που ζητά για να τρέξει. Ούτε αυτό δεν πρόβλεψαν.



Η φωτογραφία που σου λέει ότι επειδή χειρίζεσαι ένα vampire πρέπει να παίζεις το παιχνίδι μόνο τη νύχτα. Ελεος!

Η ιστορία έχει, όμως, και συνέχεια. Στο site τους έχουν βάλει ένα patch με το εξής συνοδευτικό κείμενο:

"ΝΕΟ SETUP για παλιότερα PCs.

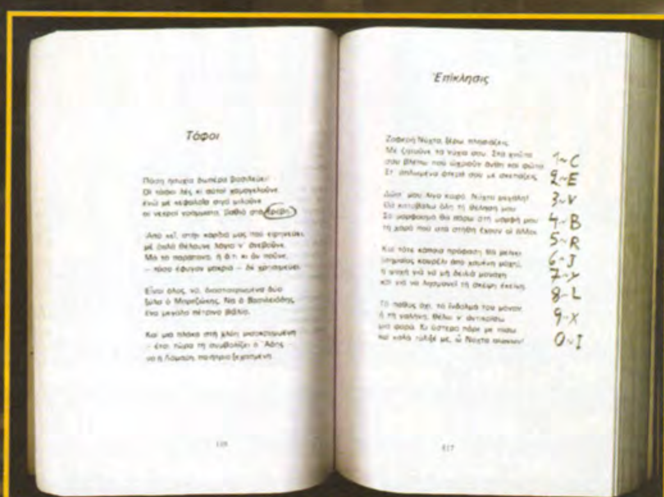
Σε μερικά παλιότερα PCs που τρέχουν 'Windows 98' και με μερικές συγκεκριμένες κάρτες γραφικών, το πρόγραμμα δεν μπορεί να κάνει αυτόματη αλλαγή ανάλυσης. Πρόκειται για μία πολύ σπάνια περίπτωση και τις περισσότερες φορές έχει να κάνει με τους drivers της κάρτας γραφικών.
Αν αντιμετωπίζετε αυτό το πρόβλημα, κάνετε download το αρχείο (erevossetup.exe) και τρέξτε το από οποιοδήποτε σημείο θέλετε, αφού, φυσικά, πρώτα βάλετε το CD του παιχνιδιού στο CD-ROM drive.
Τώρα πια μπορείτε να προχωρήσετε κανονικά στο installation σας (αλλά πρέπει πρώτα να αλλάξετε την ανάλυσή σας σε 1.024x768 pixels)."
Κατεβάζω το αρχείο αυτό και το τρέχω. Και, όπως θα δείτε στη σχετική φωτογραφία, παίρνω το μεγαλόπρεπο μήνυμα: "Το απαιτούμενο MSVBVM60.DLL ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ στον υπολογιστή σας και το patch ΔΕΝ τρέχει". Δηλαδή, έφτιαξαν ένα patch που δεν τρέχει από μόνο του! Και πού θα ψάξει, παρακαλώ, ο χρήστης να βρει το συγκεκριμένο dll; Καλά, εγώ το είχα από χρήση άλλων προγραμμάτων και αφού το έβαλα στο sub-directory SYSTEM των WINDOWS, τελικά, έτρεξα το εν λόγω patch. Ο απλός χρήστης θα πρέπει να κοιτάξει στο directory του εγκαταστημένου παιχνιδιού... και, ναι, θα το βρει τελικά, μόνο που δεν του το έχει πει κανένας!

Καλά, καλά, θα μου πείτε, όλο γκρίνια είσαι.

Υπάρχουν, όμως, και άλλα. Εγκαθιστάς το παιχνίδι και, αφού αυτό τελειώσει, ψάχνεις να βρεις τα εικονίδια που έχει δημιουργήσει για να το τρέξεις. Ελα, όμως, που δεν βρίσκεις τίποτα! Ναι, διαβάζετε σωστά, το πρόγραμμα δεν δημιουργεί κανένα εικονίδιο! Ετσι, πρέπει να πας στο directory όπου έχεις εγκαταστήσει το παιχνίδι (από default είναι στο C:\NYX και μέσα σε αυτό στο sub-directory EREVOS) και να κάνεις ένα shortcut του αρχείου EREVOS.EXE επάνω στο desktop σου, ώστε να μπορείς να τρέχεις εύκολα το παιχνίδι. Καλά, ρε παιδιά, ευχαριστώ, δεν θα πάρω, κουράστηκα με τους γρίφους που έπρεπε να λύσω για να τρέξω το παιχνίδι. Αρκετά!
Σιγά μη σταματήσουμε εδώ. Φορτώνει το παιχνίδι και βλέπεις μία φορά το σήμα της Γενναδείου Σχολής. Περνάς σε μία προειδοποιητική για τη βία οθόνη, κάνεις κλικ για να συνεχίσεις... και... ξαναβλέπεις το σήμα της Γενναδείου Σχολής, γιατί φαίνεται ότι δεν το χώνεψες καλά την πρώτη φορά!
Και μετά το πρόγευμα περνάμε σε αυτό που θεωρώ ως το πιο χοντρό στην όλη ιστορία. Τα παιδιά που έφτιαξαν το πρόγραμμα, παρεξηγώντας (κατά την ταπεινή γνώμη μου) την έννοια της ατμόσφαιρας ενός παιχνιδιού, έχουν βάλει το πρόγραμμα να ελέγχει μόλις ξεκινάει το ρολόι του υπολογιστή σου. Οπως λένε και οι ίδιοι, στα προαναφερόμενα .txt αρχεία, μπορείς να παίξεις το ΕΡΕΒΟΣ μόνο ανάμεσα στις ώρες 8:00 μ.μ. - 7:00 π.μ., και αυτό εξαιτίας της ύπαρξης βρικολάκων... "...Αν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι το πρωί, απλώς αλλάξτε την ώρα του ρολογιού του υπολογιστή σας." Ετσι, απλά, λοιπόν. Μόνο που η αλλαγή της ώρας του υπολογιστή επηρεάζει όλα τα αρχεία που θα "ελεγχθούν" από τα Windows, άρα αυτό ούτε για πλάκα δεν μπορεί να το προτείνει κανείς. Αλλά και στην περίπτωση αυτή, τι νόημα έχει ενώ είναι 10:00 το πρωί της Κυριακής, να βάζεις εσύ το ρολόι του υπολογιστή στις 8:00 το βράδυ, για να τρέξεις το πρόγραμμα και να "λειτουργήσουν" οι βρικόλακες; Τελικά, ποιον υποτίθεται ότι κοροϊδεύεις; Μόνο τον εαυτό σου ή ίσως κάποιοι άλλοι κάνουν πλάκα μαζί μας... Το καλοκαίρι στην Ελλάδα 8:00 το βράδυ έχει πολύ φως. Αλλωστε, ό,τι ώρα και αν είναι, αρκεί να κλείσεις τα παραθυρόφυλλα και τα φώτα, για να δημιουργήσεις την πρέπουσα ατμόσφαιρα. Δεν συμφωνείτε ότι αυτό είναι πιο σωστό;
Ε, καλά, νομίσατε ότι θα σταματούσαμε με τα προβλήματα εδώ; Ιδού ένα τελευταίο. Αν αδειάσει η φιάλη με το αίμα σου, πεθαίνεις. Τότε, ω του θαύματος, δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο παρά να παρακολουθήσεις την έξοδό σου στο desktop των Windows! Για να ξαναπροσπαθήσεις, τώρα, πρέπει να φορτώσεις το παιχνίδι από την αρχή, να κάνεις LOAD τη μέρα που σε ενδιαφέρει και παίζοντας να ξαναφτάσεις στο σημείο που ήσουν. Ω, τι κόσμος, μαμά!

Πιστεύω και μόνο αυτά να σας είναι αρκετά. Αν όχι, πηγαίνετε και πάρτε το πρόγραμμα, η ευθύνη (και η ανάλογη ευχαρίστηση) είναι σε κάθε περίπτωση αποκλειστικά δική σας υπόθεση!





Βάζοντας την κάρτα με τις τρύπες επάνω στους αριθμούς, βλέπεις τα νούμερα που χρειάζεσαι. Βρίσκοντας την αντιστοιχία των αριθμών με γράμματα, μπορείς να σχηματίσεις τη λέξη-password που αναζητείς.

το αίμα). Υπάρχει μία σεναριακή εξέλιξη, αλλά αυτή είναι τόσο επουσιώδης που δεν δημιουργεί σχεδόν καμία ιδιαίτερη ατμόσφαιρα.

Η δράση του παιχνιδιού βασίζεται κυρίως σε ένα γεγονός: Πρέπει να βρίσκεις υποψήφια θύματα για να τους πίνεις το αίμα και ταυτόχρονα να προλαβαίνεις να ολοκληρώνεις την απαιτούμενη δράση κάθε μέρας, προτού η φιάλη με το αίμα σου αδειάσει τελείως. Τόσο σύνθετα και τόσο απλά.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού παρουσιάζουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Το επίπεδο δυσκολίας τους κινείται λίγο κάτω από το μέσο. Με όπλο σας, όμως, τη λογική, δεν θα συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα. Μερικοί από αυτούς είναι αρκετά έξυπνοι και, το κυριότερο, πρωτότυποι. Δυστυχώς, όμως, δείχνουν σχεδόν ξεκάρφωτοι και ελάχιστες φορές λειτουργούν ως εσωτερική δύναμη που ωθεί σαν μοχλός τη δράση του παιχνιδιού.

Θα αναφέρω μόνο μερικούς από αυτούς. Σε ένα δωμάτιο βρίσκεις έναν υπολογιστή που απαιτεί ένα password. Στο δωμάτιο αυτό υπάρχει μία φωτογραφία με τρύπες. Σε ένα άλλο σημείο θα βρεις μία ολόκληρη αλληλουχία αριθμών. Απλώς βάζεις τη φωτογραφία με τις τρύπες στους αριθμούς και παίρνεις τους αριθμούς που θέλεις. Σε ένα βιβλίο θα βρεις την αντιστοιχία των αριθμών με γράμματα. Ετσι, βάζεις τη λέξη που οι αριθμοί αυτοί σχηματίζουν στον υπολογιστή και αποκτάς την επιθυμητή πρόσβαση.

Η βασική ένστασή μου απέναντι στο παιχνίδι είναι ως προς την έμφαση που δίνει στο καθαρά "δρακουλιάρικο" στοιχείο, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο αυτό υλοποιείται στην εξέλιξη της δράσης και στη γραφική απόδοσή του. Βρήκα το παιχνίδι "εμετικά ανατριχιαστικό" σε αρκετά σημεία του και θεωρώ ότι οι εκδόσεις της Γενναδείου θα έπρεπε να είναι πιο προσεκτικές στο προϊόν που κυκλοφορούν με την υπογραφή τους. Οι σκηνές όπου ρουφάς το αίμα των θυμάτων σου είναι το λιγότερο αποκρουστικές (αν και δεν με αντιπροσωπεύει πλήρως η λέξη) και καλό θα ήταν να μην υπάρχουν, τουλάχιστον όχι σε τέτοια έκταση.

Η παρουσία, δε, ενός μικρού κοριτσιού που σκοτώνει σε ένα τέτοιο παιχνίδι, επίσης με βρίσκει τελείως αντίθετο.

Τέλος πάντων, δεν συνιστώ σε κανέναν το παιχνίδι αυτό, και έτσι τουλάχιστον εγώ είμαι ήσυχος με τη συνείδησή μου.

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Δεν έχω δει πολλά ελληνικά παιχνίδια στην "καριέρα" μου ως παίκτης. Πρέπει να ήταν μόνο ένα δύο των οποίων τα ονόματα ούτε που θυμάμαι αυτή τη στιγμή. Πάντως, θυμάμαι τον έντονο αρχικό ενθουσιασμό και τη μετέπειτα απογοήτευση που μου προκάλεσαν οι συναντήσεις αυτές. Το παράξενο είναι πως το Ερεβος, αν και σίγουρα θα έπρεπε να είναι τουλάχιστον καλύτερο τεχνικά, δεν μου προκάλεσε αρνητικές αντιδράσεις. Ισως γιατί καταγοώ τι σημαίνει να κάνεις τις προσωπικές εμμονές σου παιχνίδι και πιστεύω πως οι δημιουργοί του Ερεβος αυτό ακριβώς προσπάθησαν να κάνουν, να βγάλουν δηλαδή όσα είχαν μέσα τους και να το κάνουν παιχνίδι. Τελικά, το Ερεβος μπορεί να μην είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχω δει, αλλά πολύς κόσμος έχει αρχίσει με αυτό τον τρόπο. Πιστεύω ότι η επόμενη προσπάθεια των δημιουργών του θα είναι καλύτερη. Μάλιστα, θέλω να κρατήσω αυτό το παιχνίδι, τόσο για συλλεκτικούς όσο και για ιδεολογικούς λόγους...

Χάρης Κλάδης

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	50
ΔΡΑΣΗ	50
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	50

ΧΩΡΙΣ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

45



ΜΕ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

25



Το ΕΡΕΒΟΣ είναι ένα ιδιόρρυθμο adventure (;), που βασίζεται σε μία αρκετά ενδιαφέρουσα σεναριακή ιδέα, αλλά τελικά μένει εκεί ακριβώς όπου ξεκίνησε, στην ιδέα, δηλαδή, μια και όλα τ' άλλα στοιχεία του, με εξαίρεση τη μουσική του, είναι μάλλον ψιλοχάλια. Εύχομαι στα παιδιά που έφτιαξαν το πρόγραμμα καλύτερη τύχη στην επόμενη προσπάθειά τους...

FROM DUSK TILL DAWN

Μόλις άκουσα από τον εκλεκτό αρχισυντάκτη μας, ύστερα από ένα τηλεφώνημά μου στα κεντρικά γραφεία του "PC Master", ότι έχει φθάσει εκεί ένα action game με το όνομα From Dusk Till Dawn, σάστισα. Οντας φανατικός των ομότιτλων ταινιών, έσπευσα στα γραφεία του περιοδικού και γρήγορα το review ήταν δικό μου. Επειτα, λοιπόν, από την εντρύφησή μου στο ομολογουμένως ανατριχιαστικό περιεχόμενό του, είμαι πλέον έτοιμος να σας το παρουσιάσω. Φώτα, κάμερα, φύγαμε!!!

του Κίμωνα "007" Ι. Κεκέ



Οι περισσότεροι από εσάς πιστεύω ότι γνωρίζετε την περίφημη ταινία του Quentin Tarantino, αν όχι και τα sequels, "From Dusk Till Dawn". Είναι ταινίες τρόμου και αγωνίας που έχουν ως κύριο περιεχόμενό τους τον απεγνωσμένο αγώνα επιβίωσης ορισμένων ανθρώπων ενάντια σε ορδές από διαβολικά βαμπίρ. Το παράξενο, πάντως, με αυτό το παιχνίδι είναι ότι δημιουργήθηκε ετεροχρονισμένα, τώρα που η ταινία έχει χάσει την αίγλη της και όχι μερικά χρόνια πριν, όταν βρισκόταν στις δόξες της και θα είχε μεγαλύτερη ανταπόκριση από το κοινό. Τέλος πάντων, ας κάνουμε μια γρήγορη ανασκόπηση στα σενάρια των ταινιών για όσους από εσάς δεν τις έχετε δει.

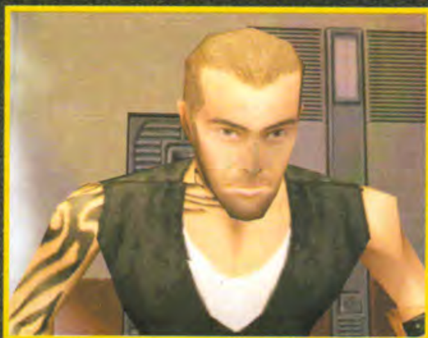


ΕΤΑΙΡΕΙΑ
DREAMCATCHER/CRYO INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 450MHz, Windows 95/95/Me/XP, 64MB RAM, 8MB 3D accelerator με υποστήριξη Direct 3D

THE STORY SO FAR...

Εχουν σκηνοθετηθεί συνολικά τρεις ταινίες με τον τίτλο From Dusk Till Dawn, από τις οποίες διακρίθηκε μόνο η αρχική. Οι υπόλοιπες απλώς υπάγονται στην κατηγορία των ανεπιτυχών sequels ή γενικότερα των b-movies (ταινίες Β' διαλογής!). Αναλυτικότερα, στην πρώτη ταινία παρουσιάζεται η ιστορία δύο παρανοϊκών αδελφών, των Seth και Richard Gecko, οι οποίοι μόλις έχουν δραπετεύσει από την ομοσπονδιακή φυλακή της Καλιφόρνια, όπου βρίσκονταν έγκλειστοι για κάποια παρασπονδία. Σκοπός τους είναι να περάσουν ζωντανοί τα σύνορα ΗΠΑ-Μεξικού, προκειμένου να φθάσουν στο Titty Twister, ένα στριπτίζ μπαρ (όπως μαρτυρά και το όνομα), σε κάποια κοντινή ερημική περιοχή. Στο δρόμο, μάλιστα, θα απαγάγουν έναν πάστορα μαζί με τα δύο παιδιά του. Τελικά, θα φθάσουν στον προορισμό τους και καθώς κάθονται στο μπαρ και απολαμβάνουν το ευχάριστο θέαμα, οι χορεύτριες αρχίζουν σιγά σιγά να μετατρέπονται σε αιμοδιψείς βρικόλακες. Εδώ είναι που αρχίζει ο αγώνας της επιβίωσης.

Η δεύτερη ταινία, η οποία φέρει τον υπότιτλο "Texas Blood Money", ουδεμία σχέση έχει με την προηγούμενη. Στην προκειμένη περίπτωση ένας αρχικακοποιός, άρτι δραπετεύσας από την "ψειρού", κατευθύνεται με το αυτοκίνητό του προς ένα σημείο συνάντησης που είχε ορίσει με τους συναδέλφους του για να οργανώσουν μια ληστεία σε τράπεζα. Σε κάποιο σημείο της διαδρομής συγκρούεται


Ο ΚΑΛΟΣ...


Ο ΚΑΚΟΣ...


ΚΑΙ Ο... ΑΣΧΕΤΟΣ.

με μια τεράστια νυχτερίδα, η οποία αποδεικνύεται ότι είναι βαμπίρ που τον δαγκώνει και τον μετατρέπει σε βρικόλακα. Αυτός με τη σειρά του φροντίζει να μην αφήσει παραπονεμένους τους συναδέλφους του και εφαρμόζει την ίδια μέθοδο και σε αυτούς, αφήνοντας ακέραιο μόνο τον καλύτερο φίλο του, οπότε τα πράγματα αρχίζουν να περιπλέκονται επικίνδυνα...

Η τρίτη και τελευταία ταινία, ονομαζόμενη "The Hangman's Daughter", διαδραματίζεται στην Άγρια Δύση και αποτελεί ένα αποτυχημένο prequel της αρχικής. Σε αυτήν ένας παράνομος (βρε, τι μου θυμίζει!), ο Johnny Madrid, γλιτώνει παρά τρίχα την κρεμάλα και την κοπανάει παίρνοντας μαζί του την κόρη του δήμιου που θα τον εκτελούσε. Στην ομάδα θα προστεθεί ακόμα ένα μέλος, η σωτήρας του Johnny. Η τριάδα μας, ύστερα από αρκετή περιπλάνηση, θα καταλήξει σε ένα ερημικό μπαράκι, όπου θα σταματήσει για να ξεκουραστεί. Για κακή τους τύχη, όμως, το μπαρ είναι τίγκα στα βαμπίρ (τι σεναριακή πρωτοτυπία), και έτσι αρχίζει το γνωστό ανθρωποκυνηγητό.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι αρχίζει μετά το τέλος της πρώτης ταινίας. Ο χαρακτήρας που αναλαμβάνετε είναι ο γνωστός μας Seth Gecko, ο οποίος βρίσκεται κρατούμενος και πάλι, αυτή τη φορά στο Rising Sun. Τι εστί Rising Sun; Πολύ απλά είναι το όνομα μιας πλωτής φυλακής υψίστης ασφαλείας, κατασκευασμένης από τη Sek Tek, την πιο εξειδικευμένη εταιρεία στους μηχανισμούς ασφαλείας. Η φυλακή αυτή μπορεί να "φιλοξενήσει" γύρω στους 600 κρατουμένους, φρουρούμενους από περίπου 200 φύλακες. Ο ήρωάς μας είναι θανατοποινίτης και βρίσκεται στην πτέρυγα απομόνωσης, συζητώντας το ζήτημα με το δικηγόρο του. Η έφεσή του δεν έγινε αποδεκτή από το δικαστήριο και του απομένουν 72 ώρες μέχρι την εκτέλεσή του. Λίγο αργότερα, ένα ελικόπτερο προσγειώνεται, από το οποίο βγαίνει ο διευθυντής της φυλακής. Κατευθύνεται με αργά βήματα προς την πτέρυγα των θανατοποινιτών. Οι κρατούμενοι σηκώνονται όρθιοι σε στάση προσοχής και αυτός τους μιλά με βαριά φωνή: "Κανένας μέχρι τώρα δεν έχει κατορθώσει να δραπετεύσει από αυτό το μέρος ούτε και πρόκειται ποτέ". Συναισθήματα αποφασιστικότητας και σιγουριάς διακρίνουν το πρόσωπό του.

Σε μια άλλη πτέρυγα, ένας κατάδικος, συνοδευόμενος από δύο φρουρούς, οδεύει προς την ηλεκτρική καρέκλα. Οι υπόλοιποι κρατούμενοι ξεσπούν σε ουρλιαχτά. Λίγες στιγμές αργότερα και ενώ η νύχτα έχει απλώσει το πέπλο της παντού, ένας κρατούμενος μιλά με το διευθυντή, απαιτώντας να δει τον αδελφό του. Ο διευθυντής φωνάζει έναν φύλακα και ξαφνικά ένας πυροβολισμός βρίσκει στο στήθος τον κρατούμενο, ρίχνοντάς τον νεκρό. Ο άνθρωπος που τον πυροβόλησε είναι ένας από τους φύλακες. Τον πλησιάζει με ειρωνικό χαμόγελο και ελέγχει το σφυγμό του για να βεβαιωθεί ότι είναι νεκρός. Δεν περνά ούτε μισό δευτερόλεπτο και ο κρατούμενος πετάγεται όρθιος, βυθίζοντας τα αιχμηρά δόντια του στο χέρι του φύλακα. Την ίδια στιγμή, όλες οι πόρτες της πτέρυγας με τους θανατοποινίτες ανοίγουν και αρκετά βαμπίρ εμφανίζονται από το πουθενά (οι σκηνές βίας που ακολουθούν ενδέχεται να ενοχλήσουν ορισμένους αναγνώστες εξαιτίας της αγριότητάς τους και γι' αυτό δεν θα περιγραφούν λεπτομερώς). Από εδώ και στο εξής καλείστε να μπείτε στο πετσί του ρόλου σας. Είσαστε ο Seth και σκοπός σας είναι να την κοπανήσετε ζωντανοί από το καταραμένο πλοίο, ελευθερώνοντας παράλληλα και όσους κρατουμένους παραμένουν ακόμα άνθρωποι. Ένα είναι σίγουρο: η αποστολή σας δεν θα μπορούσε να είναι πιο δύσκολη.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Αληθοφανής ατμόσφαιρα
- Όμορφοι περιβάλλοντες χώροι
- Καλοσχεδιασμένοι χαρακτήρες και A.I.
- Υποβλητική μουσική
- Επιλογή Parental Lock (το τονίζω)

Αρνητικά

- Αρκετά υψηλές απαιτήσεις για να αποδώσει τα μέγιστα
- Τα γραφικά δεν είναι τα καλύτερα δυνατά


We've got to find a way out of this place!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά που έχει να επιδείξει το παιχνίδι δεν είναι τα αρτιότερα με τα δεδομένα της σημερινής τεχνολογίας, είναι όμως αρκετά καλά και πιστά στο ύφος του παιχνιδιού. Είναι βέβαιο ότι η σκοτεινή gothic ατμόσφαιρα σε συνδυασμό με το στοιχείο του μυστηρίου, που πλανάται στην ατμόσφαιρα από την πρώτη κιόλας στιγμή μέχρι το πέρας του παιχνιδιού, θα ελκύσουν έντονα το ενδιαφέρον σας. Η μηχανή απεικόνισης που χρησιμοποιείται είναι μια αμυδρά βελτιωμένη έκδοση της THEO engine, η οποία εί-



Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού μοιάζει αρκετά με τον Clooney.


Δείγμα των εσωτερικών χώρων του τρένου.

χε χρησιμοποιηθεί και στο φοβερό The Devil Inside (αναφορές στο οποίο θα συναντήσετε αρκετές φορές στο παιχνίδι με τη μορφή αφισών, φλίπερ! κ.λπ.) της ίδιας εταιρείας. Τα μοντέλα τόσο του ήρωα όσο και των τεράτων είναι ρεαλιστικά σχεδιασμένα και αποτελούνται από αρκετά πολύγωνα. Ακόμα, πολύ καλή δουλειά έχει γίνει στο φωτισμό του περιβάλλοντος χώρου, καθώς και στα εφέ των όπλων που χρησιμοποιεί ο Seth. Έχουν χρησιμοποιηθεί και αρκετές τεχνικές εξομάλυνσης γραφικών, οι οποίες ομολογουμένως αποδίδουν το μέγιστο, προσδίδοντας έτσι στην αληθοφάνεια του παιχνιδιού. Ενδιαφέρον είναι και το κύριο μενού, ακόμα και το ίχνος που αφήνει πίσω του ο κέρσορας του ποντικιού μόλις τον μετακινείτε! Σε γενικές γραμμές, οι προγραμματιστές μάς άφησαν πολύ ικανοποιημένους εδώ. Λογικό είναι, άλλωστε, αφού η πειστικότητα του συγκεκριμένου παιχνιδιού από τη φύση της βασίζεται τόσο στο σενάριο όσο και στα γραφικά περιβάλλοντα.

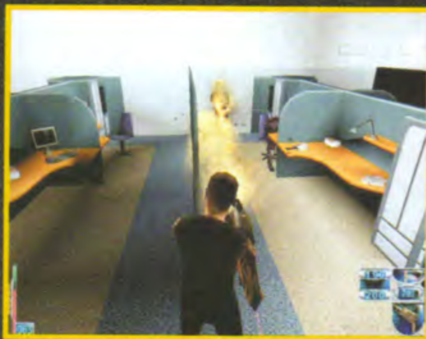
Στον τομέα του ήχου έχουμε εξίσου θετικά σχόλια. Αρκετά από τα μουσικά θέματα είναι remix αυτών που χρησιμοποιούνται στην ταινία, αλλά έχουν προστεθεί και ορισμένα καινούρια. Το ύφος της μουσικής, πιστό και αυτό στο στυλ του παιχνιδιού, είναι ένα κράμα tecno-gothic-metal (μη με αρχίσετε στα e-mails διαμαρτυρίας σε περίπτωση που σφάλλω. Άλλωστε, δεν είμαι ο πλέον ειδικός σε αυτά τα είδη μουσικής :P). Οι κραυγές των τεράτων, τα ουρλιαχτά των υπόλοιπων φυλακισμένων και οι ήχοι του περιβάλλοντος είναι ικανοί να σας αφήσουν στον τόπο (τι υπέροχα που σκούζουν τα βαμπίρ την ώρα που τα ψήνω σε στυλ μπαρμπεκιού με το φλογοβόλο!). Εδώ πρέπει να επισημάνω κάτι σημαντικό: Αν αντιμετωπίζετε προβλήματα καρδιοπάθειας, μη διανοηθείτε να παίξετε το παιχνίδι το βράδυ με τα ηχεία τέρμα, γιατί υπάρχει κίνδυνος να προκληθούν σοβαρές επιπλοκές στην υγεία σας!

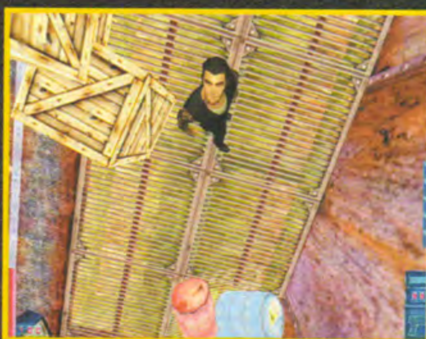
Τέλος, ας δούμε και τις απαιτήσεις, που ενδιαφέρουν την πλειονότητα των αναγνωστών. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε ενδελεχώς στα εξής δύο μηχανήματα: α) Pentium 4 1,5GHz, 256MB RAM, GeForce2 MX 64MB, SoundBlaster Live! 5, 1, Win Me και β) Pentium 3 600MHz, 64MB RAM, S3 Savage4 16MB, SoundBlaster 256, Win 98. Στο πρώτο μηχάνημα το παιχνίδι "πετούσε" (αυτό έλειπε να σερνόταν!) με όλες τις επιλογές βελτιστοποίησης γραφικών ενεργοποιημένες και ο χρόνος φορτώματος άγγιζε τα 1,78 δευτερόλεπτα (περίπου:)). Στο δεύτερο η κίνηση εξελισσόταν αρκετά ομαλά με ελάχιστα μικροκολλήματα στην πορεία (detail textures: high, shading: gouraud, απενεργοποιημένα: shadow, mirror). Για να μη μακρηγορούμε, οι παράγοντες που παίζουν καθοριστικό ρόλο είναι η μνήμη, καθώς και η κάρτα γραφικών και όχι τόσο ο επεξεργαστής. Επί τη ευκαιρία, όσοι από εσάς είστε κάτοχοι καρτών που χρησιμοποιούν το πρότυπο Voodoo 3, 4 ή 5 υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσετε προβλήματα με την απεικόνιση ορισμένων textures. Το πρόβλημα αυτό επιλύεται κατεβάζοντας τους τελευταίους (ανεπίσημους) drivers (Hint, από το www.voodoofiles.com).

GAMEPLAY

Όπως η πικρή πείρα μάς έχει διδάξει μέχρι σήμερα, μπορεί ένα παιχνίδι να έχει ωραίο σενάριο και γραφικά, αν όμως δεν υπάρχει


Ηλεκτρισμένη ατμόσφαιρα!


Αυτό πάει να πει "φλογερό πάθος" ;)


Εεε, τι κοιτάς εσύ;

ένα υποτυπώδες έστω gameplay για να το υποστηρίξει, τότε αυτόματα χαντακώνεται. Μην ανησυχείτε, το συγκεκριμένο παιχνίδι βρίσκεται στο ακριβώς αντίθετο άκρο. Η δουλειά που έχει γίνει εδώ είναι ανάλογη της γραφικής επένδυσης, για να μην πω ακόμα καλύτερη. Ξεκινάμε με το χαρακτήρα μας. Η κίνησή του στο χώρο είναι ρεαλιστικότατη όπως και οι αντιδράσεις του όταν δέχεται πλήγματα από τους αντιπάλους (τους "στολίζει" διαρκώς με κοσμητικά επίθετα όπως και ο Duke Nukem), με αποκορύφωμα τη σκηνή θανάτου του. Κα-τα-πλη-κτι-κή πτώση! Οι αντίπαλοι, από την άλλη πλευρά, δεν είναι τόσο ηλίθιοι όσο πιθανώς δείχνουν. Η τεχνητή νοημοσύνη τους είναι υπερβολικά ανεπτυγμένη, ακόμα και στο easy επίπεδο. Θα τους δείτε να κάνουν ελιγμούς, τούμπες, να σκαρφαλώνουν σε τοίχους και γενικά χίλια δυο πράγματα, προκειμένου να αποφύγουν την εξοντωτική μανία σας (μιλώ λες και αυτά είναι το θύμα !?). Θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε συνολικά 30 διαφορετικά είδη εχθρών -βρικολακάκια εννοείται- αλλά και αρκετά μίνι-bosses, τα οποία είναι μοναδικά και θα τα συναντήσετε μόνο μία φορά σε όλο το παιχνίδι.

Ωραία, θα έχουμε τη χαρά να αντιμετωπίσουμε όλα αυτά τα χαριτωμένα πλάσματα. Με τι, όμως; Δεδομένων των συνθηκών που επικρατούν - κρατούμενοι είστε ντε, θέλετε και όπλα :)- το πρώτο όπλο που θα πέσει στα χέρια σας μόλις θα ξεκινήσετε να παίζετε είναι μία συσκευή ηλεκτροσόκ τσέπης. Δοκιμάστε τη σε οποιονδήποτε αντίπαλο συναντήσετε μπροστά σας. Το γραφικό αποτέλεσμα θα σας αφήσει άφωνους. Στην πορεία θα βρείτε και άλλα όπλα είτε από φρουρούς είτε από τέρατα (βαμπίρ με αυτόματα MP5 πρώτη φορά βλέπω). Θα χρησιμοποιήσετε συνολικά 18 όπλα, στα οποία συμπεριλαμβάνονται καραμπίνες, χειροβομβίδες, βαλλίστρες, φλογοβόλα (my favourite), ακόμα και μία συσκευή που χρησιμοποιεί CD-ROM ως πυρομαχικά!

Χρησιμοποιώντας τα, θα παρακολουθήσετε τους αντιπάλους σας να ματώνουν, να τους κόβονται διάφορα μέλη των σωμάτων τους και άλλα τέτοια. Αν πετύχετε μια καλή φάση, το παιχνίδι θα την επαναπροβάλλει σε αργό replay (cooool). Βεβαίως - και επικροτώ έντονα αυτή την κίνηση της εταιρείας, - υπάρχει επιλογή parental lock με κωδικό, μέσω της



Μέσα από τη διόπτρα.

οποίας μπορεί να περιοριστεί κατά πολύ το βίαιο περιεχόμενο.

Μέχρι να πετύχετε τον τελικό σκοπό σας, θα περάσετε συνολικά μέσα από είκοσι καλοσχεδιασμένα και ατμοσφαιρικά επίπεδα. Δεν είναι λίγες οι φορές που θα βρεθείτε στο σκοτάδι, όπως και στο Alien vs Predator, κι έτσι θα πρέπει να μάθετε να ακούτε προσεκτικά τους ήχους του περιβάλλοντος και να είστε γρήγοροι και αποτελεσματικοί τόσο στα χέρια όσο και στο μυαλό. Αν νομίζετε πως το παιχνίδι είναι ένα απλό 3D shooter... απατάσθε. Απαιτεί αρκετή επιμέρους σκέψη και στρατηγική, αλλά προπαντός αντανακλαστικά. Οι εχθροί θα εμφανίζονται πολλές φορές εκεί όπου δεν τους περιμένετε και δεν πρόκειται να σας αφήσουν λεπτό σε ηρεμία. Το παιχνίδι παρέχει, επίσης, τη δυνατότητα επιλογής διάταξης και αριθμού ηχείων (5,1 Dolby Surround, 2 speakers with/without subwoofer κ.λπ.), προκειμένου να προσαρμόσει τον ήχο καλύτερα στις δικές σας ανάγκες. Ακόμα ενα στοιχείο που πρέπει να έχετε υπόψη σας είναι ότι, προχωρώντας στο παιχνίδι, θα συναντήσετε αρκετές κλειδωμένες πόρτες, οι οποίες για να ανοίξουν θα πρέπει να έχετε πριν επισκεφθεί ορισμένες άλλες περιοχές ή να έχετε εξοντώσει κάποια τέρατα.

WEB

Το παιχνίδι έχει δύο homepages στο Internet. Η πρώτη βρίσκεται στη διεύθυνση www.dusktilldawn.cryogame.com και είναι δημιουργημένη εξ ολοκλήρου σε flash, οπότε θα σας παραπέμψει να κατεβάσετε το Macromedia Flash-Player plug-in, εάν δεν το έχετε ήδη. Αξίζει, όμως, τον κόπο, γιατί η σελίδα είναι πολύ όμορφα στημένη και θα βρείτε σχεδόν τα πάντα για το παιχνίδι.
Τη δεύτερη θα τη βρείτε στη διεύθυνση www.dreamcatchergames.com/games/dusk/dusk.html. Είναι ένα αρκετά λιτό site, το οποίο δεν περιέχει ιδιαίτερα μεγάλο όγκο πληροφοριών και προφανώς δεν θα σας κεντρίσει το ενδιαφέρον.

ΓΕΝΙΚΑ

Σε γενικές γραμμές μπορώ να αποφανθώ ότι το From Dusk Till Dawn είναι ένα προσεκτικά δημιουργημένο παιχνίδι, το οποίο θα σας προσφέρει αρκετές συγκινήσεις και θα σας χαρίσει ατελείωτα ξενύχτια μέχρι να το τερματίσετε. Μπορεί, βέβαια, να μην είναι κάτι τρομερά πρωτότυπο, είναι όμως εθιστικό. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους, με μοναδική εξαίρεση αυτούς που δεν αντέχουν τις ταινίες τρόμου ή απεχθάνονται τους βρικόλακες.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	91
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	89
ΑΝΤΟΧΗ	85

87



Είναι το παιχνίδι που θα σας κρατήσει κολλημένους στο PC σας... από το σούρουπο ως την αυγή.

MYTH III

Οταν γύρω στο 1997 κυκλοφόρησε το πρώτο Myth, έφερε στην επιφάνεια ένα νέο είδος παιχνιδιών στρατηγικής, το οποίο μας απάλλασσε από τη μίζερη οικονομική διαχείριση των πηγών μας και μας έριχνε κατευθείαν στα πεδία των μαχών, αναγκάζοντάς μας παράλληλα να απασχολούμαστε μόνο με την τύχη των στρατιωτών μας. Υστερα ήρθε το δεύτερο μέρος της σειράς, το οποίο εμπλούτισε τα καλά στοιχεία του πρώτου τίτλου, και με τα φοβερά γραφικά του μας καθήλωσε στις καρέκλες μας μέχρι τέλους.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	MUMBO JUMBO/GOD GAMES/TAKE 2
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium III 400MHz (προτ. 600), 96MB RAM (προτ. 128), 250MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, VGA 6MB (προτ. 16), CD-ROM 4x, DirectX 7, Win 98/Me/2000



Εκεί που όλα στα γραφεία του "PC Master" κυλούσαν ομαλά (ξέρετε, μαστίγωμα και λοιπά βασανιστήρια από τον αρχισυντάκτη), έφτασε ξαφνικά το Myth 3. Σύννεφα προβληματισμού μαζεύτηκαν γύρω απ' όλους τους συντάκτες (εντάξει, μόνο γύρω από εμένα!), αφού όπως αναγραφόταν και στο κουτί, την ανάπτυξη του τίτλου είχε αναλάβει μία νέα εταιρεία, η Mumbo Jumbo και όχι η Bungie, όπως συνέβαινε έως τώρα. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η Bungie μετακόμισε κοντά στη Microsoft, για να αναλάβει τη δημιουργία παιχνιδιών για τη νέα κονσόλα της, το Xbox, με πρώτο δείγμα το Halo, το οποίο απ' ό,τι δείχνει έως τώρα, πρόκειται για φοβερό τίτλο. Ετσι, η νέα κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων του Myth ανέθεσε την ανάπτυξη της τρίτης συνέχειας στη Mumbo Jumbo.

Γνωρίζοντας πως ήδη έχετε κοιτάξει την τελική βαθμολογία, δεν θα ξαφνιαστείτε αν σας πω ότι καλή είναι η Mumbo Jumbo, αλλά το Myth 3 δεν είναι ολοκληρωμένο παιχνίδι. Περισσότερο μοιάζει με κάτι ανάμεσα σε ένα add-on και σε ένα παιχνίδι υπό δημιουργία...



ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΠΕΡΙΓΡΑΨΩ; ΦΤΩΧΑ ΟΣΑ ΘΑ ΓΡΑΨΩ...

Φυσικά, αναφέρομαι στο σενάριο, το οποίο ούτε λίγο ούτε πολύ, μαζί με τις εισαγωγές και τα επιμέρους κεφάλαιά του, καταλαμβάνει 11 σελίδες στο manual! Είχα πολύ καιρό να δω σενάριο τόσο ατμοσφαιρικό και συνάμα τόσο "λογοτεχνικό" και με τέτοιο βάθος!

Προσπαθώντας να συνοψίσουμε ένα μεγάλο μέρος του, πρέπει να αναφέρουμε ότι το Myth 3: The Wolf Age αποτελεί prequel των άλλων δύο παιχνιδιών της σειράς, εξελίσσεται δηλαδή χρονικά πριν από αυτά. Ετσι, 1.000 χρόνια πριν από τα προηγούμενα παιχνίδια τα Myrkridians κοντεύουν να αφανίσουν το ανθρώπινο γένος, επιτίθενται στις πόλεις, καταστρέφοντας πολλές απ' αυτές, με αποτέλεσμα οι άνθρωποι τρομοκρατημένοι να προσπαθούν να οχυρωθούν στα κάστρα. Ο Connacht είναι ο πρώτος άνθρωπος που κατάφερε σε μία μάχη να κερδίσει τους Myrkridians, με αποτέλεσμα η μάχη των ανθρώπων ενάντια στο κακό να επικεντρωθεί πάνω του. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το σενάριο εξελίσσεται συνεχώς, δίνοντάς μας περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτόν τον αγώνα των ανθρώπων. Μάλιστα, θα βρίσκετε συχνά αναφορές και σε ήρωες που συναντήσατε στα προηγούμενα Myth, ενώ μπορώ από τώρα να σας αποκαλύψω ότι δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα παίζετε μόνο και μόνο για να μάθετε την εξέλιξη του σεναρίου!



Η τάξη και η οργάνωση του στρατού είναι βασικά χαρακτηριστικά για την επιτυχία. Δυστυχώς, εγώ δεν τα έχω...



"...και πολλά χαιρετίσματα στον αρχισυντάκτη..."

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το πρώτο Myth ήταν ουσιαστικά αυτό που έκανε γνωστό ένα άλλο είδος παιχνιδιών στρατηγικής, τα οποία δεν έχουν καθόλου resources, management και κατασκευή μονάδων. Ετσι και το Myth 3 κινείται στο ίδιο πλαίσιο: Σε κάθε πίστα μάς δίνεται ένας συγκεκριμένος αριθμός μονάδων και πρέπει να τα βγάλουμε πέρα μόνο με αυτές (καθώς πολύ σπάνια μπορεί να μας δοθούν ενισχύσεις). Ετσι, πρέπει να εκμεταλλευτούμε σωστά τα διάφορα χαρακτηριστικά και τις ικανότητές τους και με βάση αυτές και άλλους παράγοντες, να αναπτύξουμε στρατηγικές που θα μας οδηγήσουν στη νίκη.

Ως συνέπεια αυτού του μοντέλου παιχνιδιού, τα objectives δεν έχουν ιδιαίτερη ποικιλία. Συνήθως καλούμαστε να εξοντώσουμε όλες τις αντίπαλες μονάδες ή κάποια συγκεκριμένη, αφού ψάξουμε καλά στο χάρτη. Ισως σε μερικούς που δεν έχουν παίξει τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς να ακούγεται βαρετός ο όλος τρόπος παιχνιδιού, όμως δεν είναι έτσι στην πραγματικότητα. Ακόμα κι αν αποτύχετε σε μία πίστα, θα την παίζετε ξανά με το ίδιο πάθος, ψάχνοντας για την καλύτερη στρατηγική που θα βοηθήσει τις λιγοστές μονάδες σας να βγουν θριαμβεύτριες στη μάχη με τις ορδές του εχθρού! Μάλιστα, οι συνολικά 25 πίστες του παιχνιδιού είναι διαθέσιμες και χωριστά από τη στιγμή που θα τερματίσετε καθεμία.

Οι μονάδες του Myth 3 δεν έχουν υποστεί πολλές διαφοροποιήσεις σε σχέση με αυτές των προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς. Συναντάμε archers, dwarves, warlocks και πολλές μονάδες φανταστικών μεσαιωνικών κόσμων. Συχνά μας δίνονται και κάποιοι heroes με ειδικές ικανότητες, οι οποίοι, όμως, δεν πρέπει να σκοτωθούν κατά τη διάρκεια των μαχών. Ουσιαστικά δεν έχουν αλλάξει πολλά από τον κλασικό τρόπο παιχνιδιού των Myth, αφού κυρίως έχουν προστεθεί μονάδες και χάρτες. Απ' τη μια αυτό είναι καλό, αφού σημαίνει ότι παραμένουν αναλλοίωτα τα στοιχεία που έκαναν επιτυχημένα τα προηγούμενα παιχνίδια, απ' την άλλη, όμως, στο τρίτο μέρος της σειράς θα θέλαμε περισσότερες αλλαγές, ώστε να κρατηθεί περισσότερο το ενδιαφέρον μας. Φυσικά, το "παρών" δίνει και το multiplayer, το οποίο έχει μερικά ενδιαφέροντα modes, ήδη γνωστά στους φανατικούς της σειράς, χωρίς, ωστόσο, να είναι πολύ διαφορετικά από αυτά του M2. Τα γνωστά Capture the flag, Last man on the hill (το αγαπημένο μου) και Flag Rally είναι και πάλι εδώ και υπόσχονται πολλές ώρες δράσης, αλλά σίγουρα θα περιμέναμε κάποια νέα είδη που θα κρατούσαν περισσότερο το ενδιαφέρον μας.



Από τα briefings του παιχνιδιού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ (ΑΧ, ΑΥΤΗ Η ΚΑΜΕΡΑ...)

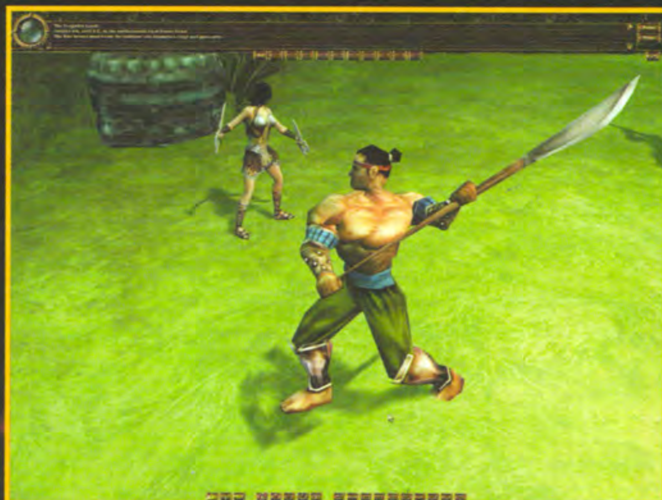
Σίγουρα στο χειρισμό θα δώσουν όλη την προσοχή τους οι παίκτες των προηγούμενων Myth, καθώς αυτός είναι ο τομέας στον οποίο μειονεκτούσε έως τώρα η σειρά. Για να σας κρατήσω, όμως, σε λίγη αγωνία θα σας παραθέσω πρώτα ένα μικρό απόσπασμα από το review του Σ. Μπέλλου για το Myth 2: "Για όσους δεν είχαν παίξει το Myth αναφέρω ότι (...) απαιτούσε πολλά πλήκτρα για το χειρισμό του, οι οπτικές άλλαζαν συχνά (...), με αποτέλεσμα ο παίκτης να αποπροσανατολίζεται συνεχώς και να μην ξέρει προς τα πού πρέπει να κινηθεί. Οταν, τελικά, κατάφερνε να βρει τον Βορρά (!), συχνά προβληματιζόταν με το σύνολο των πλήκτρων που έπρεπε να χρησιμοποιηθούν για να δει καλύτερα τα τεκταινόμενα - ιδίως σε μία μάχη, όπου οποιαδήποτε ολιγωρία μπορούσε να αποβεί μοιραία. Τέλος πάντων, ίσως στο Myth 3..."

Δυστυχώς, με μεγάλη μας λύπη διαπιστώσαμε ότι τίποτα δεν έχει αλλάξει. Δεν έχει γίνει δηλαδή καμία απολύτως αλλαγή στο χειρισμό του παιχνιδιού και ιδιαίτερα στον προβληματικό χειρισμό της κάμερας. Παρά τις υποσχέσεις, τελικά, όχι μόνο δεν επήλθε καμία βελτίωση στην κάμερα, αλλά ούτε κάποια φανερή προσπά-





Ο νάνος κάτω δεξιά ψάχνει το χέρι του. Μήπως το βλέπετε;



Να και δύο από τους heroes. Στο πίσω μέρος η Xena (ε, εντάξει, της μοιάζει).

θεια φαίνεται να καταβλήθηκε για έναν αποδεδειγμένα προβληματικό τομέα του παιχνιδιού! Ετσι, έχουμε πάλι στη διάθεσή μας τα ίδια πλήκτρα για το χειρισμό της κάμερας, τα οποία ούτε λίγο ούτε πολύ είναι 10! Ευτυχώς που η περιστροφή της κάμερας μπορεί να γίνει και με το ποντίκι (με δεξί κλικ), αλλά και πάλι ο χειρισμός είναι ιδιαίτερα εκνευριστικός. Συνέχεια μέσα στο παιχνίδι θα βλέπουμε εχθρούς από το minimap να μας πλησιάζουν και δεν θα καταλαβαίνουμε από ποια κατεύθυνση μας επιτίθενται! Ετσι, αναγκαζόμαστε συνεχώς να περιστρέφουμε την κάμερα, χωρίς μάλιστα να μπορούμε να καταλάβουμε αν πηγαίνουμε βόρεια ή νότια!

Οσον αφορά στο interface του Myth 3, θα λέγαμε ότι είναι λιτό αλλά λειτουργικό. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχει μία μπάρα με το πορτρέτο και την περιγραφή της εκάστοτε μονάδας και ακριβώς από κάτω της παρατηρούμε τα κουμπιά για τη δημιουργία ομάδων. Πατώντας στο πορτρέτο του χαρακτήρα, το παιχνίδι κεντράρει πάνω του την κάμερα. Στο κάτω μέρος της οθόνης συναντάμε 3 κουμπιά που χρησιμοποιούνται μόνο στο multiplayer (τότε γιατί εμφανίζονται και στο single;), 5 κουμπιά με διάφορες εντολές για την επιλεγμένη μονάδα και πλήκτρα με έτοιμες formations που ρυθμίζουν το σχηματισμό του στρατού μας. Τα 10 έτοιμα formations είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα σας καλύψουν απολύτως, αφού περιέχουν τα κυριότερα από τα formations των άλλων δύο Myth. Ούτως ή άλλως, λίγα από αυτά θα χρησιμοποιήσετε στη μάχη.

ΣΤΗΝ ΟΛΟΜΑΥΡΗ ΡΑΧΗ...

Αν νομίζατε ότι τα μοναδικά προβλήματα του Myth 3 έχουν να κάνουν μόνο με την κάμερα, είστε γελασμένοι, αφού μια σειρά από προβλήματα και bugs που ξέφυγαν της προσοχής της Mumbo Jumbo, θα βασανίσουν αρκετά όσους, τελικά, παίξουν το παιχνίδι.

Ξεκινώντας από τα λειτουργικά συστήματα που υποστηρίζει το παιχνίδι, να αναφέρουμε ότι τα Windows 95 δεν υποστηρίζονται καθόλου, κάτι που σημαίνει ότι αρκετοί χρήστες που έχουν μείνει σε αυτά δεν θα μπορέσουν να παίξουν το παιχνίδι. Σίγουρα το γεγονός αυτό μας κάνει μεγάλη εντύπωση. Δεν θυμόμαστε άλλη φορά να έχουμε ακούσει για παιχνίδι που, ενώ λειτουργεί στα Windows 98, δεν παίζει στα 95, καθώς τα δύο λειτουργικά είναι σχεδόν όμοια, με μικρές διαφορές. Επίσης, αν και το Myth 3 κυκλοφόρησε βδομάδες μετά τα Windows XP, το παιχνίδι δεν τα υποστηρίζει επισήμως. Αυτό σημαίνει ότι το Myth 3 μπορεί και να παίζει στο δικό σας σύστημα με τα Windows XP, αλλά όχι ομαλά ή αρκετά ικανοποιητικά ή μπορεί να μην παίζει και καθόλου (όπως στο δικό μας σύστημα με XP). Ψάχνοντας λίγο παραπάνω αυτό το ζήτημα στο Internet, διαπιστώσαμε πως στις περισσότερες των περιπτώσεων το Myth 3 λειτουργεί με τα XP, όχι όμως ικανοποιητικά, αφού τα crashes είναι πολλά και συνεχή! Ελάχιστοι χρήστες ήταν αυτοί που ανέφεραν ότι μπορούσαν να το παίξουν χωρίς προβλήματα. Πάντως, και η ίδια η Mumbo Jumbo ανακοίνωσε ότι δεν είναι στα άμεσα σχέδιά της να βγάλει κάποιο patch για τα XP, αφού στα επισήμως υποστηριζόμενα λειτουργικά συστήματα (Windows 98/Me/2000) το παιχνίδι δεν παρουσιάζει προβλήματα.

Παρεμφερή προβλήματα με την απόδοση του Myth 3 στα Windows XP έχουν αναφερθεί από πολλούς αγοραστές του παιχνιδιού σε Windows 98 με Detonators (τους γνωστότατους drivers που βγάζει η nVIDIA για τις κάρτες γραφικών με δικά της chipsets). Ετσι, πολλοί χρήστες αναφέρουν crashes, κολλήματα και άλλα δυσάρεστα, τα οποία λύνονται με εγκατάσταση διαφορετικής έκδοσης των Detonators. Δυστυχώς, δεν μπορέσαμε να καταλάβουμε ποια ακριβώς έκδοσή τους ήταν η "προβληματική", αφού αναφέρθηκαν διάφορες versions (εξαρτάται και από το chipset της κάρτας). Πάντως, σε δύο συστήματα με Windows 98 που δοκιμάσαμε το παιχνίδι δεν παρατηρήσαμε κάποια ασυμβατότητα ή πρόβλημα, οπότε δεν μπορούμε να σας επιβεβαιώσουμε τα ανωτέρω. Ας έχετε, πάντως, υπόψη σας όσοι αγοράσετε το παιχνίδι ότι μπορεί να χρειαστεί να αλλάξετε τους drivers της κάρτας γραφικών σας.

Πέρα από τις ασυμβατότητες, υπάρχουν και κάποια προβλήματα στο παιχνίδι, όπως οι απαράδεκτα μεγάλοι χρόνοι που κάνουν οι πίστες κατά το loading (μου θύμισαν τα παιχνίδια μου στον Commodore 64, που έκαναν και αυτά πολλή ώρα να φορτώσουν και καθόμουν και τα χρονομετρούσα - νομίζω ότι το World Games έκανε 1'36"!). Ο mini-map δεν είναι και πολύ χρήσιμος, αφού δεν μπορούμε να διατάξουμε μονάδες να πάνε σε κά-

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ	
W	Κίνηση προς τα εμπρός
S	Κίνηση προς τα πίσω
A	Στροφή αριστερά
D	Στροφή δεξιά
Q	Περιστροφή αριστερά
E	Περιστροφή δεξιά
Z	Κίνηση δεξιά
X	Κίνηση αριστερά
C	Zoom-in
V	Zoom-out

ποιο σημείο μέσω αυτού, αλλά αντίθετα πρέπει να "σκρολάρουμε" όλο το χάρτη.

Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε κάποια μικροζητήματα που αφορούν στο pathfinding των μονάδων (ξέρετε, αλλού διατάζουμε να πάνε και γι' αλλού ξεκινάνε), καθώς και τη μεγάλη δυσκολία ορισμένων αποστολών που διαταράσσουν την ομαλά αυξανόμενη δυσκολία των υπόλοιπων αποστολών.

Το σίγουρο είναι, όπως σας αναφέραμε και στην εισαγωγή, πως το Myth 3 δεν θυμίζει και πολύ ολοκληρωμένη version και η εντύπωση αυτή είναι απόλυτα δικαιολογημένη, όχι μόνο από τα bugs που προαναφέρθηκαν, αλλά και από το χρόνο δημιουργίας του παιχνιδιού, ο οποίος αγγίζει τους 10 μήνες! Ενώ ακούμε συνέχεια για παιχνίδια που καθυστερούν να βγουν στην αγορά και κάνουν και δύο και τρία χρόνια για να κυκλοφορήσουν, ώστε να είναι όσο το δυνατόν καλύτερα (λέγε με Warcraft 3), το Myth 3 δημιουργήθηκε και κυκλοφόρησε μέσα σε 10 μόνο μήνες!

Σίγουρα το αποτέλεσμα για 10 μήνες προπαρασκευής είναι πολύ καλό και μπορεί αυτό το χρονικό διάστημα να λειτουργεί για τη Mumbo Jumbo και ως δικαιολογία, αλλά ορθώς τον τελικό χρήστη που πληρώνει το τελικό προϊόν δεν τον ενδιαφέρει ο χρόνος δημιουργίας του τίτλου, αλλά το τελικό αποτέλεσμα. Ευτυχώς, η ίδια η εταιρεία έχει αναγνωρίσει την ύπαρξη bugs και προετοιμάζει ένα patch που θα διορθώνει τα περισσότερα. Μάλιστα, το patch επρόκειτο να κυκλοφορήσει την περίοδο που γραφόταν αυτό το review, αλλά, τελικά, αναβλήθηκε για λίγο η κυκλοφορία του.

Πάντως, μάλλον η T2 είναι η υπεύθυνη της βιαστικής κυκλοφορίας του τίτλου, ώστε να προλάβει τη χριστουγεννιάτικη αγορά, και όχι η μικρή Mumbo Jumbo, η οποία απ' ό,τι φαίνεται προσπάθησε για κάτι καλύτερο αλλά δεν πρόλαβε (ή δεν μπόρεσε). Ισως μάλιστα, αν είχε καθυστερήσει η έκδοση του Myth 3 για μερικές εβδομάδες, να μιλάγαμε για ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι. Τελειώνοντας, επιτέλους, τη σχετική παράγραφο, φαντάζομαι πως έχοντας διαβάσει τα ανωτέρω, δεν θα ξαφνιαστείτε ιδιαίτερα αν μάθετε πως ο map editor, παρ' όλο που είχε αρχικά ανακοινωθεί ότι θα περιλαμβάνεται στο παιχνίδι, θα διατεθεί, τελικά, αργότερα δωρεάν από τον δικτυακό τόπο της Mumbo Jumbo...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Από άποψη γραφικών, το Myth 3 στέκεται πολύ καλά και μαζί με το σενάριο και την ατμόσφαιρά του αποτελεί το δυνατότερο σημείο του. Οι χαρακτήρες που ελέγχουμε είναι 3D -σε αντίθεση με τους δισδιάστατους του Myth 2- και είναι πολύ εντυπωσιακοί, αποτελούμενοι από πολλά πολύγωνα και με πολύ καλό animation. Μάλιστα και στο μέγιστο zoom-in η λεπτομέρεια είναι μεγάλη, χωρίς να χαλάει τίποτα από τα εντυπωσιακά γραφικά. Τα οπτικά εφέ (spells, μάχες κ.λπ.) είναι πολύ καλά, με πολύ ωραία χρώματα (π.χ. fireball) και εντυπωσιακούς σχεδιασμούς, ενώ το ίδιο όμορφοι είναι και οι περιβάλλοντες χώροι, αν και μερικές πίστες είναι πολύ σκοτεινές. Ωστόσο, αυτό δεν θα σας απασχολήσει, εκτός αν θέλετε να τραβήξετε screenshots για κάποιο review. Να μην παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι υπάρχει και επιλογή για τους γονείς να κλειδώσουν το αίμα των νεκρών, ώστε να μην εμφανίζεται (κατά προτίμηση των αντιπάλων και όχι το δικό μας), αν και δεν μου φάνηκε κάτι το φοβερό (λέτε να έχω γίνει τόσο κυνικός;). Πολύ καλή είναι επίσης η δυνατότητα παραμετροποίησης των γραφικών, με την επιλογή ποσοστών λεπτομερειών για τα γραφικά, ενώ πολύ μου άρεσε και μια επιλογή για αυτόματη ρύθμιση των επιπέδων λεπτομέρειας, ανάλογα με την πίστα και τον αριθμό των sprites που εμφανίζονται στην οθόνη, ώστε να μένει σταθερός ο αριθμός των frames. Λογικά ένας Celeron στα 533 με 128MB RAM και μια κάρτα γραφικών 32MB θα σας επιτρέψει να παίξετε το παιχνίδι χωρίς πολλά προβλήματα.

Οσον αφορά στον ήχο, θα λέγαμε ότι θυμίζει έντονα το προηγούμενο μέρος της σειράς, με παρόμοια -σχεδόν ίδια- ηχητικά εφέ, ενώ και η μουσική, όπου ακούγεται, είναι πολύ καλή, αλλά και αυτή παρεμφερής της παλιάς. Γενικά στέκεται αξιοπρεπώς, αν και σε πολλές πίστες θα παρατηρήσετε ότι υπάρχει περισσότερη ησυχία απ' όση χρειάζεται, αφού μουσική δεν ακούγεται και οι ambient ήχοι του περιβάλλοντος δεν είναι τόσο πολλοί όσο στα προηγούμενα μέρη.



Το μόνο που απέμεινε από τον εχθρό είναι διαμελισμένα μέρη και κηλίδες από αίμα. (Εγώ φταίω; Ας μην τα έβαζαν μαζί μου.)

ΗΤΑΝ ΑΠΛΩΣ ΕΝΑΣ ΜΥΘΟΣ...

Με σιγουριά μπορούμε να αναφέρουμε πως το Myth 3 δεν μας εντυπωσίασε καθόλου, θυμίζοντας περισσότερο ένα απλό add-on (με καλύτερα γραφικά) για το Myth 2. Ειδικά αν ανήκετε σε όσους έχουν "ξεκοκκαλίσει" τα δύο προηγούμενα μέρη της σειράς, μάλλον θα απογοητευτείτε, αφού το Myth 3 δεν έχει να σας προσφέρει τίποτα το καινούριο. Οσοι πάλι είστε αμετανόητοι φίλοι του Myth και θέλετε απλώς λίγη δράση ακόμα, αγοράστε το και σίγουρα κερδισμένοι θα βγείτε, εκτός αν κάποιο από τα πολλά bugs δεν σας αφήσει να χαρείτε την αγορά σας. Δυστυχώς, απ' ό,τι φαίνεται, η T2 προτίμησε να βγάλει στην αγορά ένα μη ολοκληρωμένο παιχνίδι, αλλά ο καθένας είναι υπεύθυνος για τις επιλογές του...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95

81



Αν δεν έχετε πρόβλημα με το χειρισμό της κάμερας και δεν σας ενοχλούν τα bugs, ο κόσμος του θα σας μαγέψει. Αν και μάλλον οι οπαδοί των προηγούμενων Myth δεν θα βρουν τίποτα το καινούριο...

Η Βιβλιοθήκη της



Windows XP Home Edition

Ένας πλήρης οδηγός για το πλέον ολοκληρωμένο λειτουργικό σύστημα προσωπικών υπολογιστών για τον οικιακό χρήστη. Με εκτενή αναφορά και στα χαρακτηριστικά της έκδοσης Professional.



Office XP Professional

Το βιβλίο καλύπτει τις εφαρμογές Word 2002, Excel 2002, PowerPoint 2002, Outlook 2002, Access 2002, FrontPage 2002 του Office XP, της απόλυτης συλλογής εφαρμογών γραφείου.



Εύκολο ξεκίνημα με το Word 2002

Μάθετε τα πάντα για το Word 2002, που ενσωματώνει νέα χαρακτηριστικά προηγμένης τεχνολογίας. Αξιοποιήστε στο μέγιστο δυνατό όλες τις δυνατότητες που προσφέρουν σήμερα το Internet και το web.



Εύκολο ξεκίνημα με το Excel 2002

Γνωρίστε όλα τα νέα στοιχεία που εμπλουτίζουν το Excel 2002 και κάνουν τη χρήση της εφαρμογής ευκολότερη από ποτέ. Με μία φράση, το Excel 2002 είναι η πιο ολοκληρωμένη εφαρμογή λογιστικών φύλλων που είχατε ποτέ.



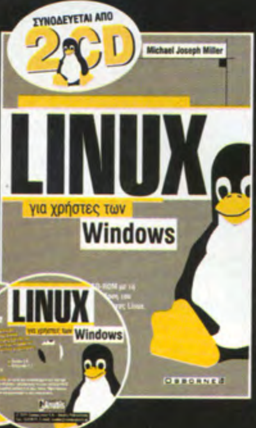
Εύκολο ξεκίνημα με το PowerPoint 2002

Με την εφαρμογή δημιουργίας παρουσιάσεων PowerPoint μπορείτε να εμφανίσετε γραπτό υλικό, πίνακες, γραφήματα, σχέδια και όποιο άλλο είδος πληροφορίας επιθυμείτε για να ενημερώσετε, να πείσετε ή απλά να επηρεάσετε το κοινό σας.



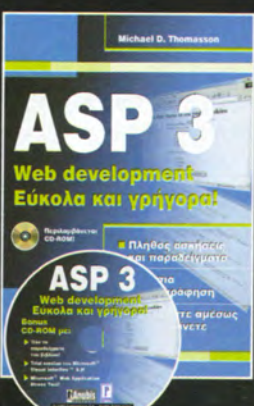
Εύκολο ξεκίνημα με το FrontPage 2002

Με το FrontPage μπορείτε να κατασκευάσετε μια σελίδα στο Internet, ένα web site ή ακόμα να προβάλετε την εταιρεία σας στο Διαδίκτυο χωρίς καμία γνώση προγραμματισμού.



Linux για χρήστες των Windows

Μια βήμα προς βήμα προσέγγιση στο λειτουργικό σύστημα που θα σας απαλλάξει από την ανάγκη χρήσης των Windows. Το βιβλίο περιλαμβάνει δύο CD-ROM με τη δημοφιλέστερη έκδοση του λειτουργικού συστήματος Linux.



ASP 3

Ξεκινήστε σήμερα το web development με το ASP 3 κάνοντας τη μικρότερη προσπάθεια και πετυχαίνοντας τα καλύτερα αποτελέσματα! Περιλαμβάνεται CD-ROM με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου, μια trial version του Microsoft Visual InterDev 6.0 και το Microsoft Web Application Stress Tool!



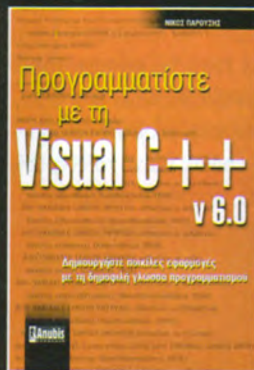
Visual Basic v 6.0

Ένα βιβλίο που θα σας εισαγάγει με επιτυχία σε ό,τι αφορά τον προγραμματισμό με τη Visual Basic και θα σας γνωρίσει όλα τα νέα χαρακτηριστικά της έκδοσης 6.

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

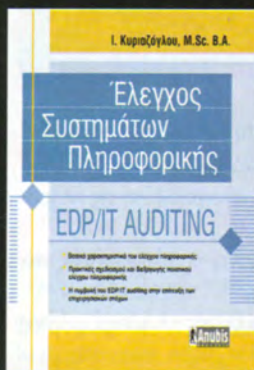
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Πληροφορικής



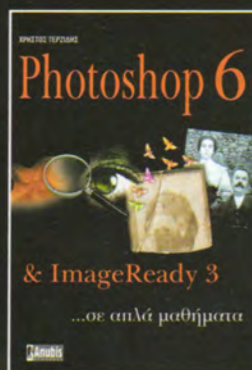
Visual C++ v 6.0

Σήμερα η Visual C++ αποτελεί την καλύτερη μέθοδο για να χτίσει κανείς πλήθος εφαρμογών. Με αυτό το βιβλίο θα μάθετε όλα όσα χρειάζεστε για να εργαστείτε με την έκδοση 6.



Έλεγχος Συστημάτων Πληροφορικής

Πως βοηθά ο έλεγχος συστημάτων πληροφορικής στις εταιρείες και τους οργανισμούς και πώς συμβάλλει το EDP/IT auditing στην επίτευξη των επιχειρησιακών και πληροφορικών στόχων μιας επιχείρησης.



Photoshop 6 & ImageReady 3... σε απλά μαθήματα

Το βιβλίο αυτό θα σας μυήσει στα μυστικά του ψηφιακού σκοτεινού θαλάμου σε απλά μαθήματα.



CorelDRAW 10

Με αυτόν τον αναλυτικό οδηγό θα γνωρίσετε το μαγικό κόσμο του CorelDRAW, του CorelRAVE και του Corel Photo-Paint!



Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο

Μάθετε τα εργαλεία και τις πηγές που χρειάζεστε για να φτιάξετε τη δική σας web σελίδα και να εδραιώσετε την παρουσία σας στον ηλεκτρονικό κόσμο μέσα σε μόλις ένα Σαββατοκύριακο.



ISDN

Με αυτό το βιβλίο θα γνωρίσετε ό,τι αφορά τα χαρακτηριστικά και την εγκατάσταση μιας γραμμής ISDN, ενώ θα μάθετε για τις συσκευές ISDN και όλες τις διαθέσιμες υπηρεσίες



E-music: Τα πάντα για τη μουσική στο Διαδίκτυο

Μάθετε πώς να αναζητήσετε αρχεία MP3 στο Internet και με ποια προγράμματα μπορείτε να αποκτήσετε, να ακούσετε και να οργανώσετε τη μουσική που σας ενδιαφέρει.



E-auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες

Πλειοδοτείστε, αγοράστε και πουλήστε με το μέγιστο κέρδος στις ηλεκτρονικές δημοπρασίες!



Τα πάντα για το e-travel

Κάντε τον υπολογιστή σας ταξιδιωτικό πράκτορα και ετοιμαστείτε για τις καλύτερες διακοπές που χαρήκατε ποτέ!

Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

Επιασαν τα κρύα για τα καλά! Επιτέλους, δηλαδή, γιατί είχα βαρεθεί τη μόνιμη ελληνική καλοκαιρία! Το πιο "hot" tip του μήνα αφορά στη διατήρηση της προσωπικής θερμοκρασίας σας. Πάρτε, λοιπόν, όλα τα παλιά τεύχη του περιοδικού και χρησιμοποιήστε τα στο τζάκι για προσάναμμα! Αλλά προσοχή! Μην κάψετε αυτό το τεύχος! Γιατί έξω κάνει κρύο, οπότε αφού θα μείνετε μέσα για να παίξετε όλα τα νέα games που κυκλοφόρησαν, σίγουρα θα σας χρειαστεί. Καλή χώνεψη.

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

ALIEN vs PREDATOR 2

Ναι, τα Aliens δύσκολα πείθονται με τη συζήτηση. Βεβαίως, υπάρχουν και τα αγαπημένα μας "μη θεμιτά" μέσα! Μπορείτε, λοιπόν, αφού πατήσετε το πλήκτρο Enter, να γράψετε "<cheat>", να αφήσετε ένα κενό και να δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς (για παράδειγμα, για να ενεργοποιήσετε το god mode, θα πρέπει να γράψετε "<cheat> mpcanthurtme").

- **mpcanthurtme:** Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση του god mode
- **mpschuckit:** Οπλα και πυρομαχικά
- **mpsmithy:** Πλήρης ασπίδα
- **mpkohler:** Πυρομαχικά
- **mpstockpile:** Πυρομαχικά
- **mpbeamme:** Διακτίνιση του παίκτη στην αρχή του επιπέδου με τις αρχικές προδιαγραφές





- **mpsixthsense:** No clip on/off
- **mpicu:** Αλλαγή απεικόνισης 3ου προσώπου
- **mptachometer:** Ανοιγοκλείνει τις πληροφορίες ταχύτητας
- **mpgrs:** Ανοιγοκλείνει τις πληροφορίες περιστροφής
- **mpgps:** Ανοιγοκλείνει τις πληροφορίες θέσης
- **mpsizeme:** Ανοιγοκλείνει τις πληροφορίες μεγεθών

STRONGHOLD

Τον προηγούμενο μήνα μάθαμε πώς να ξεφορτωνόμαστε τις αρκούδες. Αυτόν το μήνα, θα μάθουμε πώς να ξεφορτωνόμαστε τους κακούς. Πατήστε τα κατάλληλα πλήκτρα για να ενεργοποιήσετε τις προαναφερθείσες λειτουργίες, όσες φορές θέλετε.



- **Alt + C:** Αλλαγή χαρακτήρων
- **Alt + S:** Αλλαγή χρόνου
- **Alt + Z:** Νικήστε κάποιον επιλεγμένο εχθρό
- **Alt + Y:** Νικήστε όλους τους αντίπαλους στην οθόνη
- **Alt + G:** Καταστρέφετε το βασικό stronghold του εχθρού
- **Alt + K:** Καταστρέφετε το βασικό fortress του εχθρού
- **Alt + L:** Εξέλιξη επιπέδου για μία μονάδα
- **Alt + P:** Εξέλιξη επιπέδου για τους χαρακτήρες

MONOPOLY TYCOON

Ενα φαινομενικό bug του παιχνιδιού οδηγεί σε ένα χρήσιμο cheat. Αρχίστε μία δημοπρασία και σώστε τη στιγμή που θα φτάσετε στην οθόνη της δημοπρασίας. Εγκαταλείψτε και κάντε reload. Οι παίκτες που ελέγχονται από τη CPU θα φύγουν από τη δημοπρασία, αφήνοντάς σας να αγοράσετε στη μικρότερη δυνατή τιμή.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

"Για να μάθεις ποδήλατο, πρέπει να πέσεις". Αυτά ήταν τα λόγια του σοφού Κινέζου δασκάλου μου, όταν μου μάθαινε να ποδηλατώ (το ποδήλατο είναι, άλλωστε, το πατροπαράδοτο μεταφορικό μέσο στην Κίνα). Για την περίπτωση που δεν διαθέτετε Κινέζο δάσκαλο (και μάλιστα σοφό) ή έστω ποδήλατο, μπορείτε να βασιστείτε στα παρακάτω cheats. Για να τα ενεργοποιήσετε, κάντε pause, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift και δώστε τους εξής κωδικούς:



- **Unlock Granny 648s:** Ξεκλειδώνει τη... "γιαγιά"!
- **Fat Tires S66S:** Χοντρά λάστιχα
- **Perfect Balance 4awd:** Τέλεια ισορροπία
- **Add 8 Minutes to Run 4w62:** Προσθέτει χρόνο 8 λεπτών στην κούρσα
- **Unlock Burnside 648w:** Ξεκλειδώνει το burnside
- **Unlock School 648a:** Ξεκλειδώνει το σχολείο
- **Unlock Warehouse 648d:** Ξεκλειδώνει την αποθήκη
- **Always Full Special as86wa84:** Βάζει τη δυνατότητα "special" στο full

MYST III: EXILE

Υπάρχει μία κρυμμένη συλλογή φωτογραφιών των ηθοποιών, που παίζουν στο πολύ καλό αυτό adventure. Το μόνο που έχετε να κάνετε για να τη δείτε, είναι να πάτε στο Tamahara Age και στο γραφείο του Atrus. Αμέσως, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ~ και επιλέξτε τη φωτογραφία του Atrus και της Catherine. Τόσο απλά!

EMPIRE EARTH

Επιστροφή στο μέλλον και για το Empire Earth. Μερικά χρήσιμα cheats παραπάνω δεν έβλαψαν ποτέ κανέναν. Πατήστε το Enter, δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και

ξαναπατήστε Enter για να ενεργοποιήσετε.
- **boston food sucks:** +1.000 σε φαγητό
- **all you base are belong to us:** +100.000 σε όλα τα αγαθά
- **the quotable patella:** Αναβάθμιση όλων των μονάδων
- **i have the power:** Magic/Power στο φουλ
- **the big dig:** Χάνετε όλα τα αγαθά
- **boston rent:** Χάνετε όλο το χρυσό
- **uh, smoke?:** Χάνετε όλη την ξυλεία
- **brainstorm:** Γρήγορο χτίσιμο
- **columbus:** Βλέπετε όλα τα ψάρια και ζώα στο χάρτη



- **friendly skies:** Ανανέωση του χρόνου πτήσεων των αεροσκαφών
- **coffee train:** Ανανέωση της ενέργειας όλων των μονάδων

CARNIVORES: ICE AGE
Debug Mode

Γράψτε "debugup" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να μπείτε σε debug mode. Θα δείτε να εμφανίζονται κάποιες συντεταγμένες στο επάνω δεξί άκρο και από το σημείο αυτό, οι δεινόσαυροι θα σας αγνοούν, εκτός και αν τους πυροβολήσετε. Από τη στιγμή που θα βρεθείτε σε debug mode, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα:



- **CTRL:** Τρέχετε γρηγορότερα
- **SHIFT+S:** Slow motion
- **CTRL+N:** Μεγάλα άλματα
- **SHIFT+T:** Δείχνει το Frame Rate



- **SHIFT+L:** Fly Mode
- **TAB:** Αποκαλύπτει το χάρτη

Hacking για όλα τα κυνήγια, ζώα και όπλα

Ανοίξτε το αρχείο "_RES" που βρίσκεται στο φάκελο "Huntdat" στο directory του παιχνιδιού. Το αρχείο αυτό περιέχει δεδομένα που αφορούν στα όπλα, στους χαρακτήρες και στις αξίες. Αλλάζοντας τις τιμές στο αρχείο "_RES", αλλάζουν και οι αντίστοιχες τιμές στο παιχνίδι.

ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)

Στην αρχική εικόνα, όταν θα σας ζητηθεί να δώσετε κάποιο όνομα, δώστε τη λέξη JPEARCE και θα πάρετε πολλά χρήματα που θα σας επιτρέψουν να αγοράσετε οποιοδήποτε robot προτιμάτε.

MOTORACER 3

Πηγαίνετε στο φάκελο Data\levels \barcelon\Script\ και ανοίξτε το αρχείο level.ini. Στην καταχώριση NbMaxMotos=12 αλλάξτε τον αριθμό σε 1 και έπειτα, στην καταχώριση GainSR_0_0_0=10, αλλάξτε τον αριθμό σε (για παράδειγμα) 100. Σώστε και ξεκινήστε το παιχνίδι. Με αυτό τον τρόπο θα είστε οι μόνοι που θα παίρνετε μέρος στην κούρσα. Αν και με αυτό τον τρόπο δεν μπορείτε να τερματίσετε πρώτοι, τότε είστε άξιοι της μοίρας σας.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS CHEATS

Τα παρακάτω cheats λειτουργούν τόσο για την κανονική όσο και για την demo έκδοση του παιχνιδιού. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανά πάσα στιγμή στο single player mode, ενώ για το multiplayer θα πρέπει να είναι ενεργοποιημένη η επιλογή "Cheats".

Για να χρησιμοποιήσετε κάποιον κωδικό, πατήστε ENTER, γράψτε τον κωδικό και πατήστε ξανά ENTER για να τον ενεργοποιήσετε.
- **skywalker:** Κερδίζετε την αποστολή
- **tarkin:** Χάνετε την αποστολή
- **forcecarbon:** Παίρνετε 1.000 carbon
- **forcefood:** Παίρνετε 1.000 food
- **forcenova:** Παίρνετε 1.000 nova
- **forceore:** Παίρνετε 1.000 ore
- **forcebuild:** Επιτρέπει την άμεση ολοκλήρωση δράσεων, όπως building, training units, research και resource gathering
- **forceboat:** Δημιουργεί μία force boat (το ποντίκι πρέπει να βρίσκεται πάνω σε νερό για να ενεργοποιηθεί)

Τα ακόλουθα cheats λειτουργούν μόνο στην demo έκδοση του παιχνιδιού.
- **forcesight:** Απενεργοποιεί τη fog of war
- **forceexplore:** Αποκαλύπτει το χάρτη
- **simonsays:** Ενεργοποιεί τον Simon The Killer Ewok, ένα Ewok με 355 hit points και ασπίδες
- **darksideX:** Οπου X = 1-8, δίνετε τον αριθμό του αντιπάλου που θέλετε να καταστραφεί.

AQUANOX

Ανοίξτε το φάκελο aquanox/dat/sav και με ένα text editor, το αρχείο player_start.des. Σε αυτό, μπορείτε να αλλάξετε τις τιμές των credits, με τα οποία αρχίζετε το παιχνίδι. Προσοχή, όμως, γιατί αν δοκιμάσετε με περισσότερα από 999999, το παιχνίδι μπορεί να κολλήσει.



Αλλωστε αυτός ο αριθμός είναι υπεραρκετός, καθώς φτάνει και περισσεύει για να αγοράσετε οποιοδήποτε σκάφος ή όπλο στο παιχνίδι.
- **Secret Service:** In Harm's Way

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο ~ για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα και έπειτα δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:
- **aigodmode 1:** Σας κάνει άτρωτους
- **aiprotectprotectee 1:** Κάνει άτρωτο το σύντροφό σας

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 CHEATS

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πηγαίνετε στο options menu και γράψτε:
- **Backdoor:** Αποκτάτε cheats που μπορείτε να ενεργοποιείτε την ώρα της κούρσας
- **Peepshow:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλους τους skaters

BATTLE REALMS

Dragon Clan:

Dragon Combo - Χωρίστε τις ομάδες σας σε δύο Dragon Warriors με Chi Shield μπροστά τους, δύο Kabuki Warriors με Stardust πίσω τους, 2-4 Sumo Cannoneers με Super Keg και όλους τους παραπάνω ακολουθούμενους από τις βασικές μονάδες του πολεμικού σας γκρουπ (μερικούς samurai και geisha). Στείλτε πρώτα τους Dragon Warriors. Μόλις εμπλακούν, ενεργοποιήστε την Chi Shield. Οταν οι αντίπαλες δυνάμεις τούς περικυκλώσουν, χρησιμοποιήστε το Super Keg των Sumo Cannoneers και ταυτόχρονα το Stardust για τυχόν αντεπίθεση με όπλα που εκτοξεύονται. Μόλις ολοκληρωθεί η αναμπουμπούλα, μπορείτε να καθαρίσετε εύκολα με τις υπόλοιπες μονάδες. Συνήθως κατά την τακτική αυτή ο αντίπαλος χάνει τα πάντα, ενώ εσείς θα χάσετε μια δυο μονάδες.

Indirect Fire και Zen Arrow - Ο Sumo Cannoneer λαμβάνει Indirect Fire ως εξοπλισμό μάχης από το Shrine. Ο Archer λαμβάνει το Zen Arrow, επίσης, από το Shrine. Το Indirect Fire επιτρέπει στον Sumo να βελτιώσει το βεληνεκές των βολών του. Ειδικά αν υπάρχει κάποια μονάδα να ανιχνεύει το έδαφος καθαρίζοντας τη fog of war, ο Sumo μπορεί να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικός από μεγάλες αποστάσεις και από ψηλότερα εδάφη. Το Zen Arrow επιτρέπει, επίσης, στον τοξότη να ρίχνει τα βέλη σε μεγάλες αποστάσεις και να αποκαλύπτει τη γραμμή της πορείας του βέλους και της τοποθεσίας όπου αυτό καρφώνεται στο έδαφος. Με αυτό τον τρόπο, ο Archer μπορεί να χρησιμοποιήσει τα βέλη του ως οδηγούς των βολών του Sumo, χωρίς να μπαίνουν άλλες μονάδες σε κίνδυνο. Αλλες φυλές έχουν μονάδες, όπως ο ninja και ο bandit, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ανιχνευτές.

Serpent Clan:

Hit & Run - Δημιουργήστε μία δύναμη από περίπου 10 Musketeers με Sniper Scope, 3 Cannoneers με Mines και 3 Raiders με Caltrops, και έπειτα φροντίστε να έχετε πρόχειρους μερικούς Ronin και Fan Geisha για να τους χρησιμοποιήσετε ως βασική επιθετική δύναμη. Παρκάρετε τις μονάδες σας μακριά από τις γραμμές του εχθρού. Φυτέψτε ένα πεδίο με νάρκες από το σημείο όπου βρίσκεστε μέχρι το άκρο του οπτικού πεδίου των εχθρών. Επειτα πάρτε τους Caltrop-Raiders και τρέξτε προς την εχθρική βάση (φυσικά, περνώντας μέσα από το ναρκοπέδιο). Χτυπήστε το πρώτο κτήριο που θα δείτε και μετά από λίγο θα δείτε τους αντίπαλους στρατιώτες να κινούνται εναντίον σας. Αλλάξτε αμέσως σε Caltrops και δώστε κατεύθυνση προς τις μονάδες σας μέσα από το ναρκοπέδιο. Αλλάξτε τους Musketeer σε Sniper Scopes. Καθώς ο εχθρός πλησιάζει, έρχεται αντιμέτωπος με νάρκες και Caltrops. Ακόμα και αν περάσει απ' αυτό, θα πρέπει να τα βγάλει πέρα με τους Snipers, οι οποίοι μάλλον θα τον εξολοθρεύσουν. Μόλις η εχθρική δύναμη εξαφανιστεί, στείλτε τους Raiders και κάψτε την εχθρική βάση.



Necromancer Safe Haven - Βάλτε ένα Necromancer σε κάποιο watchtower και αυτός θα ανασταίνει zombies από τους νεκρούς γύρω του, ενώ θα συνεχίσει να είναι ασφαλής από εχθρικές μονάδες που θα μπορούσαν να του επιτεθούν.



Vetkin's "Bravado" - Ο εξοπλισμός μάχης Vetkin's Bravado Battle κλέβει stamina απ' όλα τα κοντινά units, οπότε είναι χρήσιμο για να αποτρέπει τις ικανότητες θεραπείας των Geisha για κάποιο χρονικό διάστημα. Ακόμα είναι χρήσιμος στο να "κλέβει" την ικανότητα τρεξίματος από τα melee units. Αν κατορθώσετε να το επιτύχετε αυτό με κάποιο Vetkin και να οδηγήσετε έπειτα τα εχθρικά units προς τα δικά σας missile units, θα τους εξολοθρεύσετε πριν καν κατορθώσουν να πλησιάσουν.

Lotus Clan:

Group Battle Tactic - Δημιουργήστε 4 Unclean Ones με Death Sentry, 1 Staff Adept με Whirling Staff, 1 Leaf Disciple με Scrye Leaves, 2 Channelers και μία ομάδα Warlocks, και αν μπορείτε, κάνετε summon Issyl. Χρησιμοποιήστε τα Scrye Leaves για να ανιχνεύσετε



εμπρός. Οταν είστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε κάποιον εχθρό, στείλτε τους 4 Death Sentries. Τοποθετήστε τον Staff Adept στο κέντρο της δύναμής σας και ενεργοποιήστε το Whirling Staff. Αυτό θα προστατεύει τις μονάδες σας από οποιοδήποτε missile εχθρικό όπλο. Χρησιμοποιήστε Issyl's Haste για να διπλασιάσετε σχεδόν το attack rate σας. Σιγουρευτείτε ότι οι Channelers προστατεύουν τους Warlocks και απολαύστε το θέαμα.

Zymeth Defense - Κάντε summon Zymeth, καλέστε μία storm, έπειτα βάλτε Zymeth σε ένα watchtower για άμυνα.

Teleport Trick - Χτίστε ένα watchtower κοντά στο χωριό ενός εχθρού και τηλεμεταφέρετε μονάδες μέσω αυτού, απευθείας στους εχθρούς!

Brothers/Rebirth - Φέρτε 1 ή 2 Brothers στο πεδίο της μάχης (ειδικά τον leaf brother) με 3 έως 5 Infested Ones. Απλώς κάντε συνεχώς rebirth στους Infested Ones όταν πεθαίνουν.

Wolf Clan:

Heal Wolves - Μόλις αγοράσετε την τεχνική "Herbalists" από το Vitality Garden, τραβήξτε τις πληγωμένες μονάδες Wolf εκτός μάχης. Θα γιατρευτούν στο 100% αν μείνουν ακίνητοι για μικρό χρονικό διάστημα.

Early Rush Tactic - Οσο το δυνατόν γρηγορότερα, χτίστε ένα Wolves' Den και βάλτε δύο εργάτες να αιχμαλωτίζουν άλογα. Δημιουργήστε μία ομάδα από 4 Packmasters, με 3 Wolves ο καθένας (σύνολο 16 units, στο χρόνο





που θα χρειαζόντουσαν 4 βασικές μονάδες για να δημιουργηθούν). Κάντε rush στον εχθρό και επιτεθείτε. Αυτό συνήθως δεν εξοντώνει τον αντίπαλο, αλλά πάντα προκαλεί ζημιές στη γραμμή παραγωγής, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να προλάβετε να φτιάξετε πρώτοι μεγαλύτερες μονάδες (Sledgers, Hurlers με lava rock κ.λπ.).

The Power of Wolves - Ποτέ δεν θα πρέπει να υποτιμάτε τους Wolves. Αυτοί δημιουργούνται στο Wolves' Den, τρώγοντας φρέσκο αλογίσιο κρέας. Για να δημιουργήσετε Wolves, διατάξτε έναν εργάτη να αιχμαλωτίζει άγρια άλογα. Τα άλογα θα τοποθετούνται στο Wolves' Den για να ταΐζουν τα κουτάβια. Για να δώσετε Wolf σε κάποια από τις μονάδες σας, στείλτε τη μέσα στο Wolves' Den. Οι περισσότερες μονάδες της Wolf Clan μπορούν να έχουν μόνο ένα εκπαιδευμένο Wolf κάθε φορά. Παρ' όλα αυτά, ο Packmaster μπορεί να έχει μέχρι και 3 Wolves, ενώ ο Werewolf μπορεί να έχει μέχρι 2. Οι εργάτες δεν μπορούν να έχουν Wolves και έτσι αναγκαστικά θα μεταλλάσσονται σε Packmasters όταν εισέρχονται στο Wolves' Den. Το ζώο θα πολεμήσει και θα πεθάνει για τον αφέντη του. Αυτό κάνει τους Wolves χρήσιμο μέτρο προστασίας για όλες τις μονάδες, ειδικά για τους εργάτες, τις Druidesses και τις μονάδες μεγάλου βεληνεκούς. Αν και δεν είναι πολύ ανθεκτικοί, οι Wolves επιδοτούν με melee damage όλες τις μονάδες. Είναι πολύ αποτελεσματικοί όταν συνδυάζονται με μαχόμενες Druidesses, καθώς αυτές έχουν τη δυνατότητα να κάνουν αργό τον αντίπαλο, δίνοντας έτσι περισσότερες επιθέσεις σε κάθε Wolf. Ακόμα, ο Packmaster είναι μία καλή μονάδα που επίσης εκπαιδεύεται στο Wolves' Den. Οπότε, ως κτήριο, το Wolves' Den έχει δύο βασικές χρήσεις (αντίθετα με τους στάβλους στις άλλες φυλές που εκπαιδεύουν μόνο άλογα). Τέλος, κάθε άλογο που βάζετε μέσα, σας δίνει 2 Wolves.

F22 LIGHTNING 3

Στο εντυπωσιακό όσο και δύσκολο αυτό παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα cheats για να κάνετε το αεροσκάφος σας τον απόλυτο τιμωρό των αντιπάλων! Για να τα ενεργοποιήσετε, πατήστε Ctrl + Enter, δώστε τον απαραίτητο κωδικό και πατήστε Enter.

- **the truth is out there:** Απειρα πυρομαχικά
- **fight the future:** Ανανέωση πυρομαχικών
- **black oil:** Γέμισμα του ντεπόζιτου με καύσιμα
- **trust no one:** God Mode
- **i want to believe:** Δεν προσκρούετε στο έδαφος
- **this isnt happening:** Αμεση θεραπεία
- **ghostpit:** Το αεροσκάφος σας γίνεται αόρατο
- **i am the one:** Απειρη ζωή

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Επιστροφή στην ...Επιστροφή στο Κάστρο Wolfenstein από τη στήλη των cheats αυτού του μήνα! Αυτή τη φορά έχουμε περισσότερα



καλούδια για να σας κάνουμε να αισθανθείτε άνετα μέσα στα σκοτεινά μπουντρούμια. Σας υπενθυμίζουμε ότι, για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πρέπει να κάνετε τα παρακάτω: Φτιάξτε ένα αντίγραφο του single player desktop shortcut. Πατήστε δεξί κλικ επάνω του και επιλέξτε "Properties". Στο πεδίο "Target" προσθέστε στο τέλος: +set sv_cheats 1. Πατήστε OK και εκκινήστε το παιχνίδι, χρησιμοποιώντας αυτό το shortcut. Μόλις βρεθείτε μέσα στο παιχνίδι, θα πρέπει να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς (πατήστε το πλήκτρο "" για να εμφανιστεί η κονσόλα και γράψτε εκεί).

- **/give ammo:** Πυρομαχικά
- **/give snooper rifle:** Αποκτάτε το τουφέκι νυχτερινής σκόπευσης
- **/give sniper scope:** Αποκτάτε το τουφέκι ελεύθερου σκοπευτή
- **/give flamethrower:** Αποκτάτε το φλογοβόλο
- **/cg_uselessnostalgia 1:** Το παιχνίδι αποκτά το interface το παλιού Wolfenstein

Την προηγούμενη φορά είχαμε τονίσει μία



παραλλαγή της διαδικασίας ενεργοποίησης των cheats του παιχνιδιού. Τελικά, φαίνεται πως μερικοί, ακόμα αντιμετωπίζετε πρόβλημα, οπότε, ιδού ένα χρήσιμο tip: Εχει αποδειχθεί ότι πολλοί δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα cheats, εκτός και αν έχουν πρώτα φορτώσει κάποιο saved game. Οπότε, μπορείτε να δοκιμάσετε να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, να σώσετε, να φορτώσετε το σώσιμο, και τα cheats θα πρέπει πλέον να λειτουργούν κανονικά.

Give List

Δώστε /give ακολουθούμενο από κάποιο από τα παρακάτω αντικείμενα για να τα αποκτήσετε:

- panzerfaust
- thompson
- mp42
- mauser rifle
- flamethrower
- sten
- fg42 paratroop rifle
- grenade
- colt 45
- vlarge health
- medium health

Map Names

Δώστε /spdevmap ακολουθούμενο από το όνομα της πίστας που επιθυμείτε να παίξετε:

- escape1
- escape2
- tram
- village1
- crypt1
- crypt2
- church
- boss1
- forest
- rocket
- baseout
- assault
- sfm
- factory
- trainyard
- vswf
- norway
- xlabs
- boss2
- dam
- village2
- chateau
- dark
- dig
- castle
- end

Adventure SOS

Για όσους θέλουν να σκέφτονται:
"Το ανθρώπινο μυαλό είναι μόνο τότε ανθρώπινο, όταν ψάχνει τα λάθη της ανθρωπότητας... Ενα καλό μυαλό είναι ένα μυαλό που ψάχνει τα λάθη της ανθρωπότητας, ένα εξαιρετικό μυαλό είναι ένα μυαλό που βρίσκει αυτά τα λάθη της ανθρωπότητας και ένα μεγαλοφυές μυαλό είναι ένα μυαλό που επισημαίνει και δείχνει αυτά τα λάθη, με όλα τα μέσα που έχει στη διάθεσή του."
Από την κωμωδία ΟΙ ΠΑΛΙΟΙ ΔΑΣΚΑΛΟΙ
του Thomas Bernhard

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
shodan@aias.gr

Μία γενική παρατήρηση. Αρκετοί φίλοι διαμαρτύρονται διότι μερικές φορές αργώ να απαντήσω στα γράμματα ή τα e-mails σους. Σημειώνεται, λοιπόν, ότι παίρνω κάθε μέρα 10-15 τουλάχιστον e-mails. Υπήρξε διήμερο μέσα στον Δεκέμβριο που πήρα 53 διαφορετικά e-mails! Για να απαντήσω σε 8-10 e-mails, θέλω κατά μέσο όρο περίπου 4 ώρες. Αν αυτό σας φαίνεται υπερβολικό, προσέξτε τα εξής:

Παλιά, όταν κυριαρχούσε το interface της Sierra που τύπωνες εντολές, όλα ήταν πολύ απλά. Σε ρωτούσε κάτι κάποιος, κοιτούσες τις σημειώσεις σου και του απαντούσες με τις εντολές που έπρεπε να τυπώσεις.

Σήμερα, οι λύσεις των adventures games έχουν γίνει πολύ πιο περίπλοκες. Οταν ένας αναγνώστης σού ζητά μία πληροφορία, πρέπει να περιγράψεις ολόκληρη κατάσταση πραγμάτων. Αν, δε, σ' αυτά προσθέσετε ότι όσο περνάει ο καιρός, η λίστα με τα υπάρχοντα adventures μεγαλώνει μήνα με το μήνα, ενώ παλιά ήταν σχετικά λίγα, θα δείτε ότι τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο περίπλοκα. Και σαν να μην έφτανε αυτό, αρκετοί αναγνώστες ζητούν να τους βοηθήσω σε πολύ συγκεκριμένα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σε μία σειρά adventures ή RPGs.

Η διαδικασία, λοιπόν, είναι η εξής: Να βρω το παιχνίδι όπου μου ζητούν τη βοήθεια (δεν πιστεύω να νομίζετε ότι είναι δυνατόν να τα θυμάμαι απέξω), να το εγκαταστήσω στον υπολογιστή μου, να βρω τα saves του συγκεκριμένου παιχνιδιού, να τα φορτώσω διαδοχικά μέχρι να βρω αυτό που θέλω (βλέπετε, το πρόβλημα μεγαλώνει από το γεγονός ότι ελάχιστα παιχνίδια τώρα πια σε αφήνουν να πληκτρολογείς στα saves την περιγραφή της θέσης που σώζεις), να προσπαθήσω να ανακαλύψω την απάντηση σ' αυτό που θέλει ο χρήστης, να την καταγράψω, να απεγκαταστήσω το παιχνίδι (γιατί, βλέπετε, έχω μόνο 15GB σκληρό δίσκο και δεν μπορώ να έχω εγκατεστημένα πολλά παιχνίδια), να βάλω το επόμενο στον υπολογιστή μου και ούτω καθεξής. 4 ώρες τη μέρα είναι πάρα πολλές, πολύ περισσότερο αν σκεφτείτε ότι δεν πληρώνομαι γι' αυτήν τη δουλειά, που τη θεωρώ πολύ σημαντική μεν, αλλά μου τρώει πάρα πολύ από τον ελεύθερο χρόνο μου.

Αναζητώντας μία ισορροπία με τον εαυτό μου, έχω αποφασίσει να μην ξεπερνώ αυτές τις ώρες κάθε μέρα. Επαναλαμβάνω ότι δεν πληρώνομαι γι' αυτό, και όσο και αν θεωρώ σημαντικό να βοηθώ όσους έχουν ανάγκη, δεν μπορεί αυτό να γίνεται ολοκληρωτικά σε βάρος του χρόνου μου και της ψυχικής υγείας μου.

Από τα παραπάνω είναι νομίζω προφανές ότι μερικά γράμματα δεν απαντώνται καθόλου ή τα αναβάλλω για κάποιες καλύτερες μέρες. Λυπάμαι, αλλά δεν γίνεται αλλιώς. Τον Νοέμβριο και τον Δεκέμβριο έχω δεχτεί στον βασικό e-mailer που χρησιμοποιώ (το Calypso) 688 μηνύματα. Χαμός δηλαδή...

LORD OF THE RINGS - PART 1

Μου προκάλεσε θλίψη το γεγονός ότι δεν βρήκα ούτε έναν κριτικό ταινιών που να έχει διαβάσει τον Tolkien και κάποια από τα βιβλία του. Διάβασα τέσσερις κριτικές, είδα στην τηλεόραση δύο άλλους κριτικούς να μιλούν για την ταινία αυτή, ενώ άκουσα και στο ραδιόφωνο τα σχόλια ενός άλλου κριτικού. Ολοι είχαν πλήρη άγνοια του κόσμου που πραγματεύεται η ταινία, των εσωτερικών νόμων που διέπουν αυτόν τον κόσμο, ποιο βιβλίο είναι το πιο σημαντικό από τα έργα





Σκηνές από την κινηματογραφική εκδοχή του "Lord of the Rings".

του συγγραφέα και πολλά άλλα. Η άγνοιά τους ήταν ολοφάνερη, ενώ η αγωνία στη ροή του λόγου τους, συνέπεια της άγνοιάς τους αυτής, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι, τελικά, έπρεπε να "ψελλίσουν" κάτι - αλλιώς τι κριτικοί είναι - ήταν επίσης κάτι παραπάνω από φανερή. Δυστυχώς, έδειξαν άσχετοι. Είναι, άραγε, μόνο αυτό το θέμα όπου πιάστηκαν αδιάβαστοι και έλεγαν άλλα αντί άλλων;

Πραγματική τραγωδία, που όχι μόνο δείχνει τη γενικότερη πνευματική γύμνια μας, αλλά και το πόσο υποκριτές είμαστε όταν μιλάμε για Ενωμένη Ευρώπη, για συγκλίσεις των λαών, για πολιτιστικές προσεγγίσεις και άλλα τέτοια ηχηρά μεν, αλλά κενά περιεχομένου λόγια.

Ως λαός και ως κουλτούρα είμαστε τελείως ξένοι με βασικά λογοτεχνικά ρεύματα, και όχι μόνο, που υπάρχουν και λειτουργούν στην Ευρώπη. Πόσοι Ελληνες γνώριζαν τον Tolkien πριν να γίνει ο χαμός με την ταινία; Ελάχιστοι. Πόσοι Ελληνες γνωρίζουν τη ζωή και το έργο του μεγάλου Douglas Adams που πέθανε πρόσφατα; Πάλι ελάχιστοι. Πόσοι Ελληνες γνωρίζουν σημαντικότατους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας που στο εξωτερικό τα βιβλία τους πουλάνε κατά χιλιάδες και εδώ δεν μεταφράζονται καν; Ξανά ελάχιστοι.

Ας πούμε, όμως, μερικά λόγια για τον πολύ μεγάλο αυτόν Αγγλο συγγραφέα.

Ο J.R.R. Tolkien γεννήθηκε στην πόλη Bloemfontain της Νοτίου Αφρικής, στις 3 Ιανουαρίου του 1892, από Εγγλέζους γονείς. Ο πατέρας του, ο Arthur, είχε μία σημαντική θέση στην τοπική τράπεζα.

Τον Απρίλιο του 1895, ο John, η μητέρα του και ο αδελφός του Hilary γύρισαν πίσω στην Αγγλία, ο πατέρας του, όμως, δεν μπορούσε ν' αφήσει την πολύ καλή δουλειά που είχε βρει. Δυστυχώς, ο τελευταίος πέθανε στις 15 Φεβρουαρίου 1896 από μία


Ο J.R.R. Tolkien.

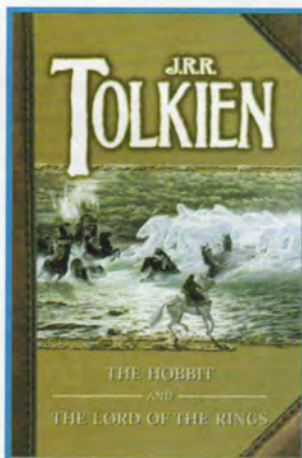
σοβαρή αιμορραγία. Μετά το θάνατο του πατέρα του, η οικογένεια μετακόμισε από το Birmingham στο Sarehole. Το καλοκαίρι του 1900 ο Ronald κατόρθωσε να περάσει τις εξετάσεις και να μπει στο King Edwards School. Αργότερα η οικογένειά του μετακόμισε στο Moseley, ώστε να είναι πιο κοντά στο Birmingham και στο King Edwards School. Κατά τη διάρκεια των επόμενων χρόνων η οικογένεια μετακόμισε αρκετές φορές, από το Mosely στο King's Heath Station το 1901, από κει στο Edgbaston το 1902 κ.λπ. Για να εξοικονομήσει χρήματα η μητέρα τους, Mabel, πήρε τα δύο αγόρια της από το King Edwards και τα έβαλε στο St. Philips. Για καλή του τύχη, όμως, ο Ronald κέρδισε μία υποτροφία για το King Edwards το 1903, και έτσι επέστρεψε στη σχολή για να συνεχίσει τις σπουδές του.

Στις 14 Νοεμβρίου 1904, η Mabel πέθανε, ενώ ήταν μόνο 34 χρονών, αφού έπεσε για 6 συνεχείς μέρες σε διαβητικό κώμα! Ο Ronald και ο αδελφός του αφέθηκαν στη φροντίδα του ιερέα Francis Morgan από το Birmingham. Στις αρχές του 1908, ο Ronald και ο Hilary μετακόμισαν στην 37 Duchess Road, πίσω από το Birmingham Oratory (παρεκκλήσι), και ο Ronald ξεκίνησε τις πρώτες του εξετάσεις στο Oxford.

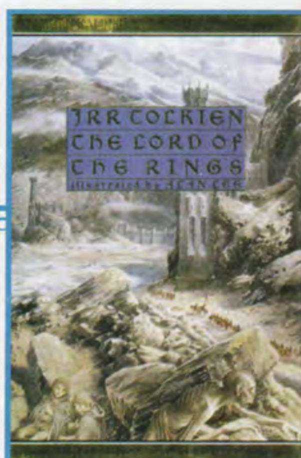
Το 1915 ο Ronald αποφοίτησε από την Οξφόρδη με άριστα στην Αγγλική Γλώσσα και τη Λογοτεχνία. Στις 22 Μαρτίου του 1916 ο John Ronald Reuel Tolkien παντρεύτηκε την Edith Bratt, που ήταν ο μεγάλος εφηβικός έρωτάς του.

Το 1917 απέκτησε τον πρώτο του γιο. Εκείνη την εποχή ο Tolkien δούλευε ως βοηθός στο Oxford English Dictionary. Εναν χρόνο αργότερα γεννήθηκε ο δεύτερος γιος του, ο Michael. Το 1921 ο Tolkien ξεκίνησε να διδάσκει στο Πανεπιστήμιο του Leeds ως λέκτορας της Αγγλικής Γλώσσας. Τρία χρόνια αργότερα έγινε καθηγητής της Αγγλικής Γλώσσας στο Leeds. Αυτή τη χρονιά γεννήθηκε και ο τρίτος γιος του, ο Christopher.

Το 1925 ο Tolkien πήγε στην Οξφόρδη, όπου έγινε καθηγητής της Αγγλο-Σαξονικής για τα επόμενα 24 χρόνια. Το 1929 γεννήθηκε το τέταρτο παιδί του, η κόρη του Priscilla. Τα τελευταία χρόνια είχε ξεκινήσει να γράφει μία μεγάλη σειρά μύθων για τη λεγόμενη Middle-Earth, οι οποίοι αργότερα αποτέλεσαν το Silmarillion. Γύρω στα 1933 ο Tolkien άρχισε να λέει στα παιδιά του αστείες ιστορίες με ήρωα ένα μικρό παράξενο πλάσμα, που ονομαζόταν Bilbo. Το πρώτο Hobbit είχε γεννηθεί. Το 1936 ο Tolkien ολοκλήρωσε το θρυλικό βιβλίο του THE HOBBIT, βασισμένο στις ιστορίες που έλεγε αντί για παραμύθια στα παιδιά του. Εναν







Εξώφυλλα βιβλίων του Tolkien.





Σκηνές από την κινηματογραφική εκδοχή του "Lord of the Rings".

χρόνο αργότερα το "The Hobbit" κυκλοφόρησε από τον Stanley Unwin και σημείωσε τέτοια επιτυχία, ώστε αμέσως ο Sir Stanley του ζήτησε ένα sequel (συνέχεια).

Το 1945 ο Tolkien έγινε Merton Professor της Αγγλικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας στην Οξφόρδη, μία θέση που κράτησε μέχρι την αποχώρησή του το 1959. Το 1948 γράφει δύο συνέχειες στο "Hobbit". Τα δύο πρώτα μέρη ενός ενιαίου, τελικά, έργου δημοσιεύτηκαν το 1954, με τους τίτλους "The Fellowship of the Ring" και "The Two Towers". Εναν χρόνο αργότερα κυκλοφόρησε και το τρίτο μέρος, το "The Return of the King". Αυτά τα τρία βιβλία είναι η λεγόμενη τριλογία "The Lord of the Rings".

Το 1965 εκδόθηκε στις ΗΠΑ το "The Lord of the Rings" και έγινε χαμός. Δημιουργήθηκε υστερία με τον κόσμο του Tolkien και τα πανεπιστήμια γέμισαν από fan clubs κάθε είδους. Εχουν μείνει αξέχαστες οι στιγμές όπου περιγράφει τηλεφωνήματα που δεχόταν από φανατικούς οπαδούς του μέσα στη νύχτα (λόγω της διαφοράς ώρας με τις ΗΠΑ) και τον ρωτούσαν τα πιο απίθανα πράγματα σχετικά με τους ήρωές του. Είναι η εποχή των χίπις και, καλώς ή κακώς, το τεράστιο κίνημα των "παιδιών των λουλουδιών" αγκάλιασε φανατικά τον κόσμο του Tolkien και τον έκανε σημαία του.

Στις 29 Νοεμβρίου του 1971 πέθανε η γυναίκα του Edith και ο Tolkien επέστρεψε στην Οξφόρδη. Τότε πήρε και τον τίτλο C.B.E. από τη Βασίλισσα της Αγγλίας.

Ο J.R.R. Tolkien πέθανε στις 2 Σεπτεμβρίου του 1973, σε ηλικία 81 ετών, σ' ένα ιδιωτικό νοσοκομείο στο Bournemouth, αφήνοντας στο γιο του Christopher την επίβλεψη του τεράστιου μυθολογικού έργου του "The Silmarillion". Τελικά, το The Silmarillion κυκλοφόρησε το 1977.

Η γνώμη μου για την ταινία; Λίγο μπερδεμένη. Εχω διαβάσει τα βιβλία του Tolkien περίπου από το 1980-1984 και τη σειρά του History of Middle-Earth! Από τότε ο κόσμος του μ' έχει κερδίσει ολοκληρωτικά, γι' αυτό εξάλλου τα αγαπημένα μου RPGs είναι αυτά που αναφέρονται στον κόσμο του Tolkien (οι λεγόμενοι φανταστικοί μεσαιωνικοί κόσμοι) και όχι σε κάποιο σύγχρονο ή μετα-πυρηνικό κόσμο. Θεωρώ κορυφαίο του βιβλίο "Hobbit", μια και αυτό είναι κυρίως που καταγράφει τον κόσμο του Tolkien, άσχετα αν τα τελευταία χρόνια στη χώρα μας ακούγεται ελάχιστα.

Γενικά με τα βιβλία που μεταφέρονται στην κινηματογραφική οθόνη έχω το εξής πρόβλημα (με ακολουθεί από τότε που τα text adventures έδωσαν τη θέση τους στα graphic adventures). Οταν διαβάζεις ένα κείμενο (ή παίζεις ένα text adventure) η φαντασία σου λειτουργεί ΑΠΟΛΥΤΑ. Πολύ περισσότερο όταν το βιβλίο αυτό μιλά για φανταστικούς "μεσαιωνικούς" κόσμους. Μία ταινία (ή ένα graphic adventure), όσο καλή και αν είναι, δεν παύει να σταματάει τη φαντασιακή λειτουργία σου, μια και σε υποχρεώνει να δεχτείς τη συγκεκριμένη άποψη του δημιουργού. Είναι άλλο να φαντάζεσαι μία χώρα, μία τοποθεσία, και άλλο να βλέπεις τη χώρα ή την τοποθεσία όπως τη θέλει ο δημιουργός της ταινίας ή του graphic adventure. Είναι άλλο να φαντάζεσαι μία ωραία γυναίκα και άλλο να βλέπεις την ωραία γυναίκα που θέλει ο δημιουργός της ταινίας ή του graphic adventure. Είναι άλλο να φαντάζεσαι τον ήρωα μίας περιπέτειας και άλλο να τον βλέπεις με μία συγκεκριμένη εικόνα, που είναι επιλογή άλλου, στην οθόνη. Με άλλα λόγια, μία ταινία ή ένα graphic adventure, όσο καλά και αν είναι, δεν παύουν να αποτελούν τη συγκεκριμένη φαντασιακή εκδοχή αυτού που τα δημιούργησε - σκηνοθέτησε και όχι τη δική σου.

Αυτά ακριβώς είναι και τα συναισθήματά μου για την ταινία. Μπορεί να διαθέτει τρομερά backgrounds, εκπληκτικά επεξεργασμένες τοποθεσίες, δεν παύει όμως να δείχνει σε μεγάλο βαθμό πώς φαντάστηκαν οι δημιουργοί της ταινίας τα κείμενα, αλλά και τα σχέδια του Tolkien. Αυτό που έχει αποδοθεί καλύτερα απ' όλα είναι οι Black Riders, που είναι εκπληκτικοί. Ο ήρωας

Το "Hobbit" που μπορείς να παίξεις στο Internet.

της ταινίας δεν μου άρεσε καθόλου, μου φάνηκε υπερβολικά "μπούλης", και συγχωρέστε με για την έκφρασή μου αυτή. Η ταινία προσπαθεί να αποδώσει τον κόσμο του Tolkien, αλλά το κατορθώνει μόνο επιφανειακά. Δεν τους αδικώ, όμως, γιατί πώς μπορείς να αποδώσεις σε μία ταινία το γεγονός ότι ο elf πολεμιστής είναι αυτός που πρώτος απ' όλους διαισθάνεται τον κίνδυνο, επειδή ακριβώς τα elves ζουν βασισμένα πάνω στην ισορροπία του περιβάλλοντος χώρου και έτσι είναι αυτοί που πρώτοι θα νιώσουν μία απειλή, κάτι δηλαδή που διαταράσσει την ισορροπία αυτή; Σε κάθε περίπτωση όμως πρέπει να δείτε την ταινία, και φυσικά να διαβάσετε και τα βιβλία του Tolkien, για να μπορέσετε να περάσετε στον πραγματικά εκπληκτικό κόσμο που δημιούργησε.

Αυτό που, δυστυχώς, ξέρουν λίγοι είναι το γεγονός ότι ο Tolkien δημιούργησε ειδικές γλώσσες για τα όντα του κόσμου του (στην ταινία ακούγονται λίγο τέτοιες συνομιλίες αν προσέξει κανείς), αλλά και ειδικές κρυπτογραφικές γλώσσες. Εγώ έχω βιντεοσκοπημένο ένα τέτοιο κρυπτογραφικό κείμενο, γραμμένο δηλαδή στην ειδική γλώσσα που δημιούργησε ο Tolkien, από το ταξίδι μου στο Κασμίρ, στα Ιμαλάια της Ινδίας, πριν από 2 χρόνια. Είναι υπέροχο!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

Μέχρι τον άλλο μήνα που θα τα ξαναπούμε, τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται, ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματα για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στην e-mail διεύθυνση shodan@aias.gr Προσέξτε, γιατί η παλιά διεύθυνση (andreas@compulink.gr) δεν ισχύει πια.

PC

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΚΔΟΘΕΙ ΚΑΙ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΑΜΕΣΑ ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ TOLKIEN

Εννοείται ότι η συντριπτική πλειονότητά τους είναι text adventure games, μια και μόνο αυτά μπορούν να αποδώσουν ουσιαστικά το πνεύμα ενός βιβλίου ή έργου.

1979
- The Shire
- Ringen
- Middle-Earth (Dendron Amusements)

1981
- Lord of the Rings (TRS-80)
- LORD

1982
- Shadowfax
- Moria
- The Hobbit

1983
- Ring of Doom/Odesringen
- The Dungeons of Moria
- Colossal Adventure
- Adventure Quest

1984
- Dungeon Adventure
- Ringmaster
- Mario
- Der kleine Hobbit

1985
- Bored of the Rings
- Lord of the Rings: Game One
- The Mines of Moria
- The Forest of Fear

1986
- The Fellowship of the Ring Software Adventure
- The Boggit
- Thror's Ring
- The Ring of Doom
- The Iron Prison
- Jewels of Darkness
- An Everyday Tale of a Seeker of Gold

1987
- Bulbo and the Lizard King
- Assault on Dolni Keep
- The Hunt for the Ring
- Quest of Erebor
- Return to Moria
- Haradwaith
- Not Lord of the Rings

1988
- Fuddo and Slam
- Shadows of Mordor
- Genesis
- The Bridge of Catzad-Dum
- War in Middle Earth

1989
- Retarded Creatures and Caverns
- Crack of Doom Software Adventure
- Bilbo
- The Tolkien Trilogy
- The Balrogian Trilogy
- Belegost

1990
- Middle-Earth Play-By-Mail
- The Lord of the Rings, Vol. I (Interplay)
- Riders of Rohan

1991
- Lord of the Rings (Mah Jongg)
- Middle-Earth (MUD)
- VikingMUD
- NannyMUD
- Elendor
- Angband
- El Senor de los Anillos, Parte I: La Communidad del Anillo (Libro 1)

1992
- The Lord of the Rings, Vol. II: The Two Towers
- MUME: Multi Users in Middle-Earth

1993
- Nemesis
- The Lord of the Rings MUSH
- Morgul
- Hobbit - The True Story

1994
- Mozart MUD
- Quovadis
- The Lord of the Rings & The Two Towers

1995
- Mirkwood
- Tolkien Trivia
- Middle-Earth: The Riddles
- Lord of the Rings vol. 1/Seigneur de la Bague vol. 1 (CHAOS Productions)

1996

Kingdom O' Magic
Elendor Refugee MUX
The Two Towers

1997
- Bilbo Slider Puzzle
- Tolkien WordSearch
- Lord of the Rings: The Duel
- LordMUD
- The Burning Eye

1998
- Mordor

1999
- Akallabeth MUSH
- Return of the Shadow, or Arda, the Fourth Age
- Mines of Moria
- Mines of Moria II: The Escape Out
- Mines of Moria 3

2000
- Manic Miner: The Hobbit
- Jet Set Willy: The Lord of the Rings
- EgoAdventure

Υπάρχουν και τα ακόλουθα παιχνίδια, για τα οποία δεν έχει καταγραφεί επαρκώς η ημερομηνία κυκλοφορίας τους:
- Carrion Fields
- Hairy Toes
- Nameless MUD
- RealmsMUD
- The Tolkien Affair

Τελευταίο έχω αφήσει το καλύτερο. Οσοι θέλετε να δείτε και να παίξετε το θρυλικό HOBBIT της Melburne House, όπως αυτό κυκλοφόρησε στο Spectrum, δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση http://www.emuunlim.com/hob/hobbit.html και να παίξετε on-line το παιχνίδι αυτό. Πρόκειται για μία Java εφαρμογή που λειτουργεί τέλεια. Στο επόμενο τεύχος θα προσπαθήσω να δημοσιεύσω και τη λύση του...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΧΩΡΙΣ ΤΙΤΛΟ

Κάτι διαφορετικό από τη "σκοτεινή πλευρά"...

Το κείμενο που ακολουθεί θα ήθελα να είχε δημοσιευτεί στο πρωτοχρονιάτικο τεύχος, αλλά, δυστυχώς, ήρθε στα χέρια μου αφού είχα παραδώσει το κείμενο που, τελικά, δημοσιεύτηκε και, λόγω της εξαιρετικής πίεσης χρόνου, δεν γινόταν να αντικατασταθεί. Ποτέ δεν είναι αργά, όμως... Είμαι σχεδόν σίγουρος ότι το άρθρο αυτό θα ξαφνιάσει αρκετούς από εσάς, πιστεύω όμως ότι, αν και δεν έχει καμία σχέση με τους υπολογιστές, αξίζει όσο κανένα απ' όσα έχω γράψει.



εν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε τον Γκαμπριέλ Γκαρσία Μαρκές. Πρόκειται για έναν "γίγαντα" της παγκόσμιας λογοτεχνίας, ο οποίος μάλιστα τιμήθηκε με βραβείο Νόμπελ το 1982. Το πλήρες όνομά του είναι Gabriel Jose Garcia Marquez και γεννήθηκε στις 6 Μαρτίου του 1928 στην Aracataca, μία πόλη στη Βόρεια Κολομβία. Δεν είναι Χιλιανός ή Αργεντίνος, όπως νομίζουν πολλοί.

Τα τελευταία χρόνια ο πολύ μεγάλος αυτός συγγραφέας έχει αποσυρθεί από τη δημόσια ζωή, εξαιτίας της πολύ σοβαρής αρρώστιας που αντιμετωπίζει, καρκίνο στους λεμφαδένες. Η κατάσταση της υγείας του, μάλιστα, επιδεινώνεται μέρα με τη μέρα.

Τους τελευταίους μήνες κυκλοφορεί στο Internet, αλλά και σε αρκετές νοτιοαμερικανικές εφημερίδες ένα κείμενο, το οποίο λέγεται ότι αποτελεί την αποχαιρετιστήρια επιστολή του συγγραφέα προς τους φίλους του. Βέβαια, έρευνες δείχνουν ότι το κείμενο αυτό δεν το έχει γράψει ο Μαρκές, αλλά ένας εγγαστρίμυθος, ονόματι Johnny Welch. Ανεξάρτητα, όμως από το ποιος, τελικά, το έχει γράψει, είναι εξαιρετικό και για το λόγο αυτόν αποφάσισα να το δημοσιεύσω στη στήλη αυτή, αφιερώνοντάς το σε όλους εσάς που όλα αυτά τα χρόνια αγοράζετε το περιοδικό μας και διαβάζετε τη στήλη, και τιμώντας ταυτόχρονα τον μεγάλο Κολομβιανό συγγραφέα, που δεν ξέρω για πόσο καιρό ακόμη θα ζει ανάμεσά μας.

Η εν λόγω επιστολή έχει ως εξής:



"Αν ο Θεός ξεχνούσε για μια στιγμή ότι είμαι μια μαριονέτα φτιαγμένη από κουρέλια και μου χάριζε ένα κομμάτι ζωή, ίσως να έλεγα όλα αυτά που σκέφτομαι, αλλά σίγουρα θα σκεφτόμουν όλα αυτά που λέω εδώ.

Θα έδινα αξία στα πράγματα, όχι γι' αυτά που αξίζουν, αλλά γι' αυτό που σημαίνουν.

Θα κοιμόμουν λίγο, θα ονειρευόμουν πιο πολύ, γιατί για κάθε λεπτό που κλείνουμε τα μάτια, χάνουμε εξήντα δευτερόλεπτα φως. Θα συνέχιζα όταν οι άλλοι σταματούσαν, θα ξυπνούσα όταν οι άλλοι κοιμούνταν. Θα άκουγα όταν οι άλλοι μιλούσαν και πόσο θα απολάμβανα ένα ωραίο παγωτό σοκολάτα!

Αν ο Θεός μού δώριζε ένα κομμάτι ζωή, θα ντυνόμουν λιτά, θα ξάπλωνα μπρούμυτα στον ήλιο, αφήνοντας ακάλυπτο όχι μόνο το σώμα αλλά και την ψυχή μου.

Θεέ μου, αν μπορούσα, θα έγραφα το μίσος μου πάνω στον πάγο και θα περίμενα να βγει ο ήλιος. Θα ζωγράφιζα μ' ένα όνειρο του Βαν Γκογκ πάνω στα άστρα ένα ποίημα του Μπενεντέτι κι ένα τραγούδι του Σερράτ θα ήταν η σερενάτα που θα χάριζα στη Σελήνη. Θα πότιζα με τα δάκρυά μου τα τριαντάφυλλα, για να νιώσω τον πόνο από τ' αγκάθια τους και το κοκκινωπό φιλί των πετάλων τους...

Θεέ μου, αν είχα ένα κομμάτι ζωή... Δεν θα άφηνα να περάσει ούτε μια μέρα χωρίς να πω στους ανθρώπους ότι αγαπώ, ότι τους αγαπώ. Θα έκανα κάθε άνδρα και γυναίκα να πιστέψουν ότι είναι αγαπητοί μου και θα ζούσα ερωτευμένος με τον έρωτα.

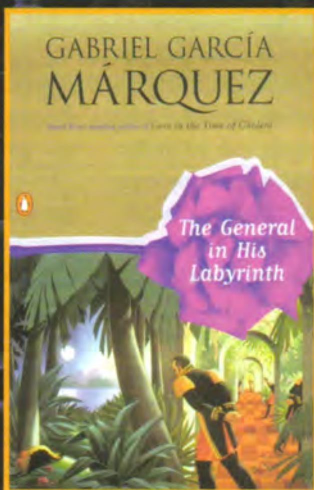
Στους ανθρώπους θα έδειχνα πόσο λάθος κάνουν να νομίζουν ότι παύουν να ερωτεύονται όταν γερνούν, χωρίς να καταλαβαίνουν ότι γερνούν όταν παύουν να ερωτεύονται! Στο μικρό παιδί θα έδινα φτερά, αλλά θα το άφηνα να μάθει μόνο του να πετάει. Στους γέρους θα έδειχνα ότι το θάνατο δεν τον φέρνουν τα γηρατειά αλλά η λήθη. Εμαθα πως όλοι θέλουν να ζήσουν στην κορυφή του βουνού, χωρίς να γνωρίζουν ότι η αληθινή ευτυχία βρίσκεται στον τρόπο που κατεβαίνεις την απόκρημνη πλαγιά. Εμαθα πως όταν το νεογέννητο σφίγγει στη μικρή παλάμη του, για πρώτη φορά, το δάχτυλο του πατέρα του, το αιχμαλωτίζει για πάντα.

Να λες πάντα αυτό που νιώθεις και να κάνεις πάντα αυτό που σκέφτεσαι. Αν ήξερα ότι σήμερα θα ήταν η τελευταία φορά που θα σ' έβλεπα να κοιμάσαι, θα σ' αγκάλιαζα σφιχτά και θα προσευχόμουν στον Κύριο για να μπορέσω να γίνω ο φύλακας της ψυχής σου. Αν ήξερα ότι αυτή θα ήταν η τελευταία φορά που θα σ' έβλεπα να βγαίνεις

από την πόρτα, θα σ' αγκάλιαζα και θα σου 'δινα ένα φιλί και θα σε φώναζα ξανά για να σου δώσω κι άλλα. Αν ήξερα ότι αυτή θα ήταν η τελευταία φορά που θα άκουγα τη φωνή σου, θα ηχογραφούσα κάθε σου λέξη για να μπορώ να τις ακούω ξανά και ξανά. Αν ήξερα ότι αυτές θα ήταν οι τελευταίες στιγμές που σ' έβλεπα, θα έλεγα 'σ' αγαπώ' και δεν θα υπέθετα, ανόητα, ότι το ξέρεις ήδη.

Υπάρχει πάντα ένα αύριο και η ζωή μάς δίνει και άλλες ευκαιρίες για να κάνουμε τα πράγματα όπως πρέπει, αλλά σε περίπτωση που κάνω λάθος και μας μένει μόνο το σήμερα, θα ήθελα να σου πω πόσο σ' αγαπώ κι ότι ποτέ δεν θα σε ξεχάσω.

Το αύριο δεν το έχει εξασφαλίσει κανείς, είτε νέος είτε γέρος. Σήμερα μπορεί να είναι η τελευταία φορά που βλέπεις τους ανθρώπους που αγαπάς. Γι' αυτό μην περιμένεις άλλο, κάν' το σήμερα, γιατί αν το αύριο δεν έρθει ποτέ, θα μετανιώσεις σίγουρα για τη μέρα που δεν βρήκες χρόνο για ένα χαμόγελο, μια αγκαλιά, ένα φιλί και ήσουν πολύ απασχολημένος για να κάνεις πράξη μια επιθυμία.



Κράτα αυτούς που αγαπάς κοντά σου, πες τους ψιθυριστά πόσο πολύ τους χρειάζεσαι, αγάπα τους και φέρ'σου τους καλά, βρες χρόνο για να τους πεις 'συγγνώμη', 'συγχώρεσέ με', 'σε παρακαλώ', 'ευχαριστώ' κι όλα τα λόγια αγάπης που ξέρεις.

Κανείς δεν θα σε θυμάται για τις κρυφές σου σκέψεις. Ζήτα απ' τον Κύριο τη δύναμη και τη σοφία για να τις εκφράσεις. Δείξε στους φίλους σου τι σημαίνουν για σένα."

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΖΩΗ ΚΑΙ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ ΓΚΑΜΠΡΙΕΛ ΓΚΑΡΣΙΑ ΜΑΡΚΕΣ

Ο Μαρκές ξεκίνησε την καριέρα του ως δημοσιογράφος σε μία σειρά φιλελεύθερων νοτιοαμερικανικών εφημερίδων προς τα τέλη της δεκαετίας του '40. Τα πρώτα έργα του συγκέντρωσαν τ' αρνητικά σχόλια αρκετών σύγχρονων Νοτιοαμερικανών συγγραφέων. Η πρώτη αναγνώριση ήρθε με τη σύντομη ιστορία "The Third Resignation".

Συνέχισε να δημοσιεύει μία σειρά σύντομων ιστοριών ("Big Mama's Funeral"), ενώ ταυτόχρονα έγραψε και τρεις μικρές νουβέλες ("Leaf Storm", "No One Writes to the Colonel" και το "In Evil Hour"). Αυτά τα σκοτεινά, απόκοσμα, μυστηριώδη και λυπητερά έργα γράφτηκαν υπό την επιρροή του έργου του μεγάλου Franz Kafka και έδειξαν ότι πρόκειται για έναν νέο συγγραφέα που προετοιμάζεται για πολύ μεγαλύτερα έργα.

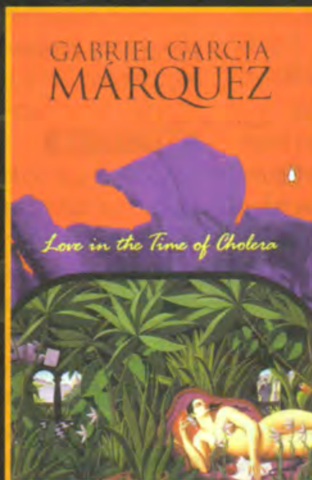
Η μεγάλη στροφή στο δημιουργικό έργο του σημειώνεται το 1967. Τελείως ξαφνικά είχε το όραμα ενός νέου διηγήματος και, όπως ο ίδιος έχει δηλώσει, το πρώτο κεφάλαιο αυτού του έργου ήταν τόσο καθαρό μέσα στο μυαλό του σαν να το είχε ήδη διαβάσει κάπου. Η ιδέα ήταν να διηγηθεί την ιστορία σειράς γενιών μίας κολομβιανής οικογένειας, όπως ακριβώς θα του την έλεγε και η γιαγιά του: Μία σειρά από υπερφυσικά συμβάντα και απίστευτες καταστάσεις, τις οποίες όμως περιέγραψε τόσο αληθινά ώστε δεν άφηνε κανένα σημάδι αμφιβολίας!

Απομονώθηκε για 18 μήνες και, τελικά, ο Γκαμπριέλ Γκαρσία Μαρκές μας χάρισε το παγκόσμιας αξίας αριστούργημα του "100 Χρόνια Μοναξιάς" ("One Hundred Years of Solitude"). Δεν είναι τυχαίο ότι το μυθιστόρημα αυτό θεωρείται ένα από τα κορυφαία στην ιστορία της παγκόσμιας λογοτεχνίας.

Σύντομα το "100 Χρόνια Μοναξιάς" έγινε το στάνταρ για ένα ρεύμα στη λογοτεχνία (και όχι μόνο) που ονομάστηκε "Μαγικός Ρεαλισμός", το οποίο ο Μαρκές ακολούθησε με έναν περίφημο τρόπο στα μετέπειτα έργα του, αλλά και που άλλοι συγγραφείς διεύρυναν ακόμη περισσότερο. Η ιδιομορφία της Λατινικής Αμερικής βρίσκεται ακριβώς εδώ. Η ζωή της, οι μύθοι της, τα καθημερινά όνειρα των ανθρώπων της είναι τόσο πολύ πλούσια σε ανάλογες εμπειρίες όπως αυτές που σκιαγραφούνται στο Μαγικό Ρεαλισμό.

Πολλές από τις ιστορίες του Μαρκές εξελίσσονται στη μυθιστορηματική πόλη του Macondo, τοποθετημένη στην περιοχή καλλιέργειας της μπανάνας στην Κολομβία. Πολλοί εκτιμούν ότι οι αναφορές στο Macondo δείχνουν προς το χωριό του Μαρκές, την Aracataca. Οι ιστορίες του ξεχωρίζουν για τα ερωτήματα που θέτει ως προς το τι είναι πραγματικότητα: Τι ακριβώς είναι αυτό που καταγράφουμε ως πραγματικότητα, σε τι μπορεί να εξελιχθεί και αν, σε τελευταία ανάλυση, είναι ίδια για όλους τους ανθρώπους! Πάνω απ' όλα, όλες οι ιστορίες του καταγράφουν μία βαθιά μελαγχολία.

Ηταν γνωστός με το παρατσούκλι "Gabito" ή "Gabo". Οταν γνώρισε τη γυναίκα του Mercedes Barcha Pardo, αυτή ήταν 13 χρονών. Ο Μαρκές την έχει περιγράψει ως "σκοτεινή, σιωπηλή, με μία μοναδική αιγυπτιακή ομορφιά, είναι το πιο ενδιαφέρον πρόσωπο που γνώρισα στη ζωή μου".



Από το 1981 ζει αυτοεξόριστος στο Μεξικό, αφού η τότε κυβέρνηση της Κολομβίας τον κατηγόρησε για άμεση σχέση με το επαναστατικό κίνημα Μ-19. Το 1982 κερδίζει το βραβείο Νόμπελ και ο νέος πρόεδρος της Κολομβίας του ζητά συγγνώμη και τον καλεί πίσω.

Το 1986 συγγράφει το δεύτερο πιο γνωστό μυθιστόρημά του, το "Ερωτας στα Χρόνια της Χολέρας" (Love in the Time of Cholera).

Συνεχίσει να ζει στην πόλη του Μεξικού μαζί με τη σύντροφο της ζωής του Mercedes και το μεγάλο παράπονό του είναι ότι υποχρεώθηκε να κόψει το κάπνισμα λόγω της αρρώστιας του.

Για να καταλάβει κάποιος το εκπληκτικό έργο του, όπως και αυτό των άλλων μεγάλων Νοτιοαμερικανών συγγραφέων και ποιητών, πρέπει να μελετήσει πολύ καλά την ιστορία κάθε χώρας της Νοτίου Αμερικής ξεχωριστά και να μάθει όσο περισσότερα γίνονται γύρω από τις τρομακτικές αλλαγές που συνέβησαν τον 20ό αιώνα στις χώρες αυτές. Ολα αυτά, όμως, δεν γίνεται να καταγραφούν σε μία στήλη όπως αυτή εδώ.

Μερικά από τα έργα του είναι τα εξής:

- Το χρονικό ενός προαναγγελθέντος θανάτου
- The Autumn of the Patriarch
- Of Love and Other Demons
- The General in His Labyrinth
- Strange Pilgrims: Twelve Stories
- La mala hora
- In Evil Hour

Να 'σαι καλά, Μαρκές, όπου και αν βρίσκεσαι... Σ' ευχαριστώ πολύ για τους ορίζοντες που άνοιξες στη ζωή μου... PC

SEGA MEGADRIVE

Η Βασίλισσα των 16-bit!

Λίγο πριν να εκπνεύσει η δεκαετία του '80, η Sega παρουσίασε μία κονσόλα που αποτέλεσε ένα από τα πιο δημοφιλή μηχανήματα της περιόδου. Ηταν η εποχή που ο Atari ST κονταροχτυπιόταν με την Amiga για την ανάδειξη του καλύτερου home υπολογιστή. Στο χώρο των consoles η ίδια μάχη διεξαγόταν μεταξύ του Megadrive και του SNES της Nintendo.

*του Δημήτρη "Drizzt Do'Urden" Ιωαννίδη
jim@compupress.gr*

Επειτα από ένα αρκετά μεγάλο διάστημα "κυριαρχίας" των arcades αλλά και των home emulators στη στήλη, αλλάζουμε, επιτέλους, "κατηγορία". Από αυτό το τεύχος και για μερικά ακόμη θα ασχοληθούμε με κάποιες κονσόλες οι οποίες μπορεί να θεωρούνται είδος υπό εξαφάνιση εν έτει 2002, αλλά αποτέλεσαν ιδιαίτερα δημοφιλή μηχανήματα την εποχή που κυκλοφόρησαν. Η αρχή, όπως θα έχετε ήδη διαπιστώσει, θα γίνει με το Sega Megadrive ή Sega Genesis, όπως ήταν γνωστή η κονσόλα στην Αμερική. Πρόκειται για ένα 16-μπιτο μηχάνημα, που κυκλοφόρησε γύρω στο 1988. Η "καρδιά" της παιχνιδομηχανής είναι ο 68000 της Motorola, επεξεργαστής επίσης πολύ δημοφιλής, αφού χρησιμοποιούνταν και στα δύο home μηχανήματα που αναφέρονται στην εισαγωγή του άρθρου. Το Megadrive έχει μόλις 64KB RAM και 20KB ROM μνήμης. Εχει τη δυνατότητα να απεικονίσει ταυτόχρονα 64 χρώματα στην οθόνη, τα οποία επιλέγει από μία παλέτα 512 χρωμάτων. Η ανάλυση απεικόνισης των γραφικών είναι 320x224 εικονοστοιχεία, ενώ τα sprites που μπορούν να απεικονιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη φτάνουν τα 80. Ο ήχος, τέλος, είναι εξακάναλος (FM σύνθεση) και για την παραγωγή του χρησιμοποιείται το chip YM2612 της Yamaha.

ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ

Χωρίς αμφιβολία, η εξομοίωση του Megadrive στα PCs είναι από τις πιο πετυχημένες που έχουμε συναντήσει. Ηδη πριν από περίπου 4-5 χρόνια είχαν κυκλοφορήσει δύο εξαιρετικά πετυχημένοι emulators για το δημοφιλές μηχάνημα (Genecyst, KGen98), οι οποίοι έδιναν εκπληκτικά αποτελέσματα κάτω από DOS. Σήμερα, παρ' όλο που οι δύο ανωτέρω εξομοιωτές συνεχίζουν να υφίστανται και να λειτουργούν εξαιρετικά, έχουν κυκλοφορήσει αρκετοί ακόμη Windows based εξομοιωτές, οι οποίοι ενσωματώνουν περισσότερα στοιχεία και δυνατότητες σε σχέση με τους δύο "προγόνους" τους. Ολοι οι εξομοιωτές που είδαμε, ανεξάρτητα του λειτουργικού συστήματος που χρησιμοποιούν, διαθέτουν περίπου τις ίδιες λειτουργίες. Σε αντίθεση με τους εξομοιωτές για home υπολογιστές, οι αντίστοιχοι εξομοιωτές του Genesis δεν χρειάζονται σχεδόν καμία ρύθμιση για να ξεκινήσουμε να παίζουμε. Η μόνη ενέργεια που θα χρειαστεί να κάνουμε είναι να "φορτώσουμε", μέσω του browser που όλοι οι εξομοιωτές διαθέτουν, το ROM του παιχνιδιού που προτιμάμε.

Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε με δύο λόγια τις σημαντικότερες από τις δυνατότητες των εξομοιωτών που δοκιμάσαμε. Η σειρά παρουσίασης είναι από το καλύτερο προς το λιγότερο καλό πρόγραμμα, με βάση πάντα προσωπικές απόψεις, καθώς όλοι οι εξομοιωτές του μηχανήματος της Sega κρίνονται ως πολύ καλοί. Οι εξομοιωτές δοκιμάστηκαν σε έναν Celeron@525 με Voodoo3 και απέδωσαν πολύ καλά στην πλειονότητά τους. Το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιήθηκε είναι τα Windows 98.

DGen

Πλατφόρμα: **Windows**

Ο DGen είναι ένας από τους πιο πλήρεις εξομοιωτές που δοκιμάσαμε. Ολα τα παιχνίδια ανταποκρίνονται άψογα τόσο σε πλήρη οθόνη (Alt+Enter) όσο και σε παράθυρο των Windows. Στον DGen, παρ' όλο που περιλαμβάνει ρυθμίσεις σχεδόν για τα πάντα, δεν θα χρεια-



Το Adams Family στηρίχτηκε σεναριακά στην ομότιτλη ταινία και αποτέλεσε ένα από τα πιο πετυχημένα platform games της εποχής του.



Το Gods είναι μάλλον το καλύτερο παιχνίδι των Bitmap Brothers. Η μεταφορά του από την Amiga και τον ST στο Megadrive στέφθηκε από μεγάλη επιτυχία.



Ο "πατέρας" των beat'em up games υπήρξε αναμφισβήτητα το Double Dragon.



Το Golden Axe είναι ένα πολύ παλιό αλλά διασκεδαστικό "hack and slash" παιχνίδι.

στεί να πειράξετε τίποτα, καθώς όλα λειτουργούν στην εντέλεια με τις default ρυθμίσεις. Καλό θα είναι, πάντως, να ενεργοποιήσετε το "Triple Buffering" από το μενού "Graphics", όπως και το "16-bit Stereo mode" από το μενού "Sound", ενώ βάλτε οπωσδήποτε στο "Sample Rate" από το ίδιο μενού την τιμή "44100". Από τα μεγαλύτερα ατού του εξομοιωτή ο εκπληκτικός στερεοφωνικός (με όλη τη σημασία της λέξεως) ήχος του.

Gens

Πλατφόρμα: Windows

Ο Gens μπορεί να δεχτεί εκτός από τα κλασικά Roms του Megadrive και ολόκληρα CDs του Sega CD. Τα CDs μπορεί να είναι image files της μορφής ISO ή κανονικά CDs που θα "διαβάσει" ο εξομοιωτής από κάποιο CD-ROM Player του PC. Οι ρυθμίσεις για τον ήχο είναι ακριβώς οι ίδιες με τις αντίστοιχες για το DGen.

Megasis

Πλατφόρμα: Windows

Ο Megasis είναι ο τρίτος και τελευταίος emulator που "τρέχει" κάτω από Windows. Η εξομοίωση που προσφέρει είναι πολύ καλή, αν και παρατηρήσαμε μικρά "ψεγάδια" στον ήχο σε σχέση πάντα με τους δύο προηγούμενους ανταγωνιστές του. Από τις ρυθμίσεις του προγράμματος, απλώς ενεργοποιήστε το "High Color 565" από το μενού "Screen", αν τα χρώματα εμφανίζονται περίεργα στο monitor σας. Για τον ήχο, επίσης, ισχύουν τα γνωστά.

KGen98

Πλατφόρμα: DOS

Το KGen είναι ένας αρκετά παλαιός εξομοιωτής, ο οποίος όμως δεν περιλαμβάνει πάρα πολλές ρυθμίσεις. Ουσιαστικά όλες οι δυνατές ρυθμίσεις βρίσκονται σε ένα και μοναδικό μενού, με τις βασικότερες από αυτές να αφορούν στην απεικόνιση του παιχνιδιού (display). Σε αυτόν τον εξομοιωτή μάλλον δεν θα χρειαστεί να κάνετε καμία ρύθμιση.

Genecyst

Πλατφόρμα: DOS

Ο Genecyst είναι ένας από τους παλαιότερους εξομοιωτές για Megadrive. Παρ' όλο που δεν κρύβει τα χρόνια του, το επίπεδο συμβατότητας παραμένει ακόμα και σήμερα πολύ υψηλό. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί ένα αρκετά εύχρηστο DOS based μενού. Οι σημαντικότερες ρυθμίσεις εδώ αφορούν στην ανάλυση (320x240 προτεινόμενη), καθώς και στα πλήκτρα χειρισμού που θα χρησιμοποιήσουμε στα παιχνίδια.

ΤΙ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Χωρίς αμφιβολία ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για το Megadrive (και όχι μόνο) είναι το Sonic the Hedgehog. Ο συμπαθής και ... υπερηχητικός σκαντζόχοιρος αποτέλεσε σήμα κατατεθέν για την ίδια τη Sega και έφτασε σε σημείο να πρωταγωνιστήσει μέχρι και στην τηλεόραση μέσα από μία σειρά κινουμένων σχεδίων. Όλη η σειρά Sonic αποτελείται - αν δεν κάνω λάθος - από τρεις συνέχειες, καθώς και κάποια ακόμα παραπλήσια παιχνίδια, όπως τα Sonic Pinball και Sonic 3D. Κατά τη γνώμη μου, τα καλύτερα είναι τα τρία "κλασικά" Sonic, που αποτελούν πολύ καλά παραδείγματα δισδιάστατων platform games. Την εποχή που είχε κυκλοφορήσει το πρώτο Sonic, είχε προκαλέσει τρομερά μεγάλη εντύπωση στους gamers η εκπληκτική ταχύτητα που μπορούσε να αναπτύξει ο χαρακτήρας κατά την περιήγησή του στις πίστες του παιχνιδιού. Σε αυτό βοηθούσαν πολύ οι διάφορες "ράμπες" και τα "ελατήρια" που βρίσκονται διάσπαρτα συχνά πυκνά και τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο Sonic για να επιταχύνει την κίνησή του. Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό παιχνίδι, το οποίο παίζεται άνετα ακόμα και σήμερα.

Στη συνέχεια (για την ακρίβεια αρκετά αργότερα), η Sega κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι "οικολογικού" χαρακτήρα, με την ονομασία Ecco the Dolphin. Πρωταγωνιστής εδώ ήταν ένα χαριτωμένο δελφίνι που προσπαθούσε να προστατέψει το οικοσύστημα όπου ζούσε. Για το παιχνίδι κυκλοφόρησε και δεύτερη συνέχεια, που γνώρισε επίσης μεγάλη επιτυχία.

Μερικοί ακόμα τίτλοι που αξίζει σίγουρα να δείτε, είναι και οι:

- Golden Axe 1, 2, 3
- Double Dragon
- Adams Family
- James Pond 1, 2
- Rainbow Islands
- Strider 1, 2
- Batman 1, 2, 3
- Castlevania
- Cool Spot
- Gods
- Snowbros

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Οι εξομοιωτές για Megadrive δεν εξαντλούνται στους ανωτέρω τίτλους. Μερικά επιπλέον ονόματα είναι και αυτά των Geberator32, VGen, SegaEMU, Gemun και MESS. Εμείς δοκιμάσαμε τους περισσότερους από αυτούς, αλλά διαπιστώσαμε πως δεν έχουν να προσφέρουν κάτι περισσότερο από τα προγράμματα που έχουμε ήδη αναφέρει. Οποιον από τους εξομοιωτές, πάντως, κι αν προτιμήσετε, το σίγουρο είναι πως θα απολαύσετε το Megadrive, καθώς το επίπεδο εξομοίωσης είναι πολύ υψηλό σε κάθε περίπτωση.

RESIDENT EVIL SERIES

Τα ζόμπι δεν είναι χορτοφάγα!

Η Jill άνοιξε με επιφύλαξη την πόρτα και αμέσως κατάλαβε πως στο δωμάτιο υπήρχε ακόμα ένα από "εκείνα". Το άκουσε να σέρνει τα βήματά του κάπου στο βάθος του διαδρόμου. Ταυτόχρονα χαμογέλασε καθώς χάιδευε το Colt που αναπαυόταν στη μέση της. Προχώρησε στο εσωτερικό του δωματίου, εντόπισε το ζόμπι και σήκωσε αργά αλλά με αυτοπεποίθηση το όπλο της.

του Δημήτρη "Drizzt Do'Urden" Ιωαννίδη
jim@compupress.gr

Η σειρά των παιχνιδιών Resident Evil θα μπορούσε δικαίως να θεωρηθεί η συνέχεια του παλιού και κλασικού Alone in the Dark. Η θεματολογία με την οποία καταπιάνεται, το γενικό interface, ακόμα και τα γραφικά των δύο παιχνιδιών έχουν πολλά κοινά σημεία.

Στα Resident Evil, σύμφωνα πάντα με το σενάριο, ο παίκτης προσπαθεί να διαλευκάνει το μυστήριο της παρουσίας κάποιων ζόμπι, τα οποία σε πρώτη φάση βρίσκονται σε μία έπαυλη, ενώ στη συνέχεια καταλαμβάνουν ένα αστυνομικό τμήμα για να καταλήξουν να ελέγχουν ολόκληρη την πόλη. Στην πορεία θα ανακαλύψουμε πως πίσω από όλα κρύβεται η μυστική οργάνωση Umbrella, η οποία είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία ενός ιού γνωστού ως T-virus. Ο συγκεκριμένος ιός μολύνει τους ανθρώπους, μετατρέποντάς τους σε άμυαλα ζόμπι! Τα ανωτέρω αποτελούν, φυσικά, μόνο μια μικρή ιδέα για το τι ακριβώς θα συναντήσουμε στο παιχνίδι, καθώς όλα τα Resident Evil χαρακτηρίζονται από απρόβλεπτες εκπλήξεις, σεναριακές ανατροπές και ακατάπαυστη δράση, που τελικά καταφέρνουν και αιχμαλωτίζουν τον παίκτη που θα ασχοληθεί μαζί τους.

Κατά τα άλλα, όλα τα παιχνίδια της σειράς ακολουθούν τη γνωστή συνταγή που χαρακτηρίζει τα "Arcade Adventures". Ο παίκτης εκτός από το να σκοτώνει τα ζόμπι που συναντάει, θα κληθεί να λύσει μία σειρά από εύκολους σχετικά γρίφους, να συλλέξει τα απαραίτητα κλειδιά για να ανοίξει κάποιες πόρτες, καθώς και να συνεννοηθεί με άλλους "καλούς" χαρακτήρες, μη ζόμπι, οι οποίοι (τουλάχιστον στην αρχή) θα προσφέρουν πολύτιμη βοήθεια. Φυσικά, μην εκπλαγείτε αν μάθετε ξαφνικά πως ο χαρακτήρας που σας βοήθησε σε τόσες και τόσες δύσκολες καταστάσεις είναι πράκτορας της Umbrella, ούτε θα πρέπει να διστάσετε δευτερόλεπτο αν θα χρειαστεί να σκοτώσετε έναν φίλο, επειδή προσβλήθηκε από τον ιό και μετατράπηκε σε ζόμπι! Είπαμε, τα R.E. είναι παιχνίδια που προσφέρουν πολλές συγκινήσεις κυρίως χάρη στην απρόβλεπτη πλοκή που διαθέτουν!







ΟΥΤΕ ΕΝΑ, ΟΥΤΕ ΔΥΟ, ΟΥΤΕ ΤΡΙΑ

Ολόκληρη η σειρά των Resident Evil αποτελείται από οκτώ (ελπίζω να μην ξεχνώ κανένα) παιχνίδια συνολικά! Πρόκειται για τα Resident Evil 1, 1.5, 2, 3, Directors Cut, Code Veronica, Survivor (= Mercenaries του R.E. 3) και Zero. Παρ' όλα αυτά, στο παρόν άρθρο εμείς θα ασχοληθούμε περισσότερο με τα Resident Evil 1, 2 και 3, τα οποία είναι τα μοναδικά που έχουν κυκλοφορήσει για προσωπικούς υπολογιστές. Το τρίτο μέρος της "τριλογίας" για τα PCs κυκλοφόρησε πριν από σχετικά μικρό χρονικό διάστημα (πριν από περίπου έναν χρόνο), οπότε μάλλον δεν μπορεί να θεωρηθεί ακόμα abandonware. Εντούτοις, το εν λόγω παιχνίδι διαθέτει παρόμοια χαρακτηριστικά με τους δύο "προγόνους" του, οπότε θεωρούμε απαραίτητη τη συμμετοχή του στο παρόν άρθρο. Ο,τι θα διαβάσετε στη συνέχεια αφορά σε μεγάλο βαθμό και στα τρία παιχνίδια της σειράς.

RESIDENT EVIL BRIEFING

Ολα τα Resident Evil διακρίνονται από κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τα οποία αγάπησαν (ή μίσησαν) όλοι όσοι ασχολήθηκαν μαζί τους. Ενα από αυτά είναι η εντυπωσιακή ατμόσφαιρα, η οποία μαγνητίζει από την πρώτη στιγμή τον παίκτη και τον αναγκάζει να μη σηκώσει τα μάτια του από την οθόνη του υπολογιστή παρά μόνο όταν αυτά θα έχουν πονέσει από το πολύ παιχνίδι. Υπεύθυνος για την εν λόγω ατμόσφαιρα είναι, αν μη τι άλλο, ο ήχος και τα εκπληκτικά ηχητικά εφέ. Οι ανατριχιαστικοί ήχοι των ζόμπι, οι πυροβολισμοί από τα διάφορα όπλα, οι γεμάτες από-



Τους σκότωσες όλους. Γιατί;



Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εμένα η εικόνα μου θυμίζει το παλιό ανέκδοτο με τα βατραχάκια στο μίξερ.

γνωση και τρόμο κραυγές του ήρωα καθώς πέφτει στα χέρια απέθαντων πλασμάτων, η μουσική που αλλάζει κάθε λίγο και λιγάκι ανάλογα με την περίσταση είναι ικανά να διατηρήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον μας μέχρι να ολοκληρώσουμε το παιχνίδι.

Τα γραφικά, αν και σήμερα θα χαρακτηρίζονταν παρωχημένης τεχνολογίας, κρίνονται γενικότερα αρκετά καλά. Στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται ένα μείγμα δισδιάστατων και τρισδιάστατων γραφικών. Πιο συγκεκριμένα, όλοι οι περιβάλλοντες χώροι είναι σχεδιασμένοι σε δύο διαστάσεις, ενώ όλα τα sprites καθώς και διάφορα αντικείμενα (γλάστρες, όπλα, κλειδιά) είναι τρισδιάστατα. Το συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού κατηγορήθηκε από αρκετούς gamers, οι οποίοι πιστεύουν πως ο ολικός σχεδιασμός του σε τρεις διαστάσεις θα το ωφελούσε περισσότερο.

Οσον αφορά στο gameplay, εκεί συναντάμε πληθώρα εντυπωσιακών και καινοτόμων στοιχείων. Από την αρχή ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει μεταξύ δύο διαθέσιμων κάθε φορά χαρακτήρων (κάτι που δεν συμβαίνει στο R.E. 3). Η συγκεκριμένη επιλογή παίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, καθώς ανάλογα με το ποιον χαρακτήρα θα επιλέξουμε θα αντιμετωπίσουμε διαφορετικούς γρίφους, θα ξεκινήσουμε από διαφορετικό σημείο στο παιχνίδι, ενώ θα συναντήσουμε και αρκετά διαφορετικά κάθε φορά αντικείμενα. Φυσικά, το κεντρικό σεναριακό background παραμένει ανέπαφο ανεξάρτητα από το χαρακτήρα που θα επιλέξουμε. Σε ορισμένες, μάλιστα, περιπτώσεις, για να ολοκληρώσουμε το παιχνίδι θα πρέπει να το τερματίσουμε με όλους τους διαθέσιμους χαρακτήρες και με συγκεκριμένη σειρά. Νομίζω πως δεν χρειάζεται κάτι περισσότερο για να πειστείτε για το μεγάλο ενδιαφέρον που προκαλούν όλα τα ανωτέρω στον παίκτη, καθώς και για την αυξημένη αντοχή στο χρόνο που προσδίδουν στο ίδιο το παιχνίδι.

Δύο πράγματα που αναμφισβήτητα θα έχουμε να θυμόμαστε από τα Resident Evil είναι η αυξημένη δυσκολία που παρουσιάζουν, καθώς και το ιδιόμορφο σύστημα των savegames. Οι παίκτες που ασχολούνται πρώτη φορά με το παιχνίδι υπάρχει περίπτωση να απογοητευτούν πάρα πολύ εύκολα. Στην αρχή οι σφαίρες για το μοναδικό όπλο είναι ελάχιστες, ενώ το κυνηγητικό μαχαίρι που επίσης υπάρχει στο Inventory του χαρακτήρα δεν βοηθάει και πολύ την κατάσταση. Σαν να μην έφταναν αυτά, για να απαλλαγούμε από κάθε ζόμπι, θα πρέπει να σπαταλήσουμε τουλάχιστον τρεις με τέσσερις σφαίρες, τη στιγμή που ξεκινάμε - αν θυμάμαι καλά - μόλις με δεκαπέντε. Είχα παίξει ουκ ολίγα αναγνωριστικά παιχνίδια, προσπαθώντας να ανακαλύψω το συντομότερο "μονοπάτι" για λίγες επιπλέον σφαίρες ή τον τρόπο για να αποφύγω κάποιο ζόμπι, εκτελώντας συγκεκριμένες κινήσεις καθώς αυτό με πλησίαζε με τα χέρια του απλωμένα!

Σχετικά με τα savegames που προαναφέρθηκαν, το παιχνίδι ενσωματώνει δύο στοιχεία που από μόνα τους είναι αρκετά για να απογοητεύσουν ακόμα και τους πιο επίμονους gamers. Το παιχνίδι επιτρέπει στον παίκτη να αποθηκεύσει τη θέση του μόνο σε συγκεκριμένες τοποθεσίες, ενώ τα savegames είναι επίσης περιορισμένα! Το σύστημα αποθήκευσης, σε συνάρτηση με την αυξημένη δυσκολία, δημιουργούν εξαρχής μία αρνητική εικόνα για τα παιχνίδια, ιδιαίτερα σε ανυπόμονους και νευρικούς παίκτες. Παρ' όλα αυτά, όσο ο παίκτης μαθαίνει τι ακριβώς να κάνει και πώς να το κάνει, το παιχνίδι γίνεται ολοένα πιο εύκολο. Οσοι παίκτες βρουν, τελικά, την υπομονή να ασχοληθούν με κάποιο από τα παιχνίδια της σειράς, θα αμειφθούν πλουσιοπάροχα από την εντυπωσιακή δράση και τις απρόσμενες σεναριακές εξελίξεις που θα συναντήσουν.



Τρεις από $1.000 ο ένας, μας κάνουν $3.000. Εντάξει, το βγάλαμε το μηνιάτικο και πάλι.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Τα Resident Evil είναι παιχνίδια τα οποία σε καμία περίπτωση δεν θα τα παίξει κάποιος για να "ξεσκάσει". Απαιτούν προσήλωση από τον παίκτη, μελέτη, σκέψη, πολύ καλά αντανακλαστικά και, φυσικά, υπομονή και επιμονή. Αν διαθέτετε όλα τα ανωτέρω, σας συμβουλεύουμε να τα δείτε οπωσδήποτε. Οι υπόλοιποι περισσότερο θα εκνευριστούν παρά θα διασκεδάσουν μαζί τους.

6 MODS ΓΙΑ QUAKE

Το Quaking εστί Gaming!

Το απόλυτο 3D Action παιχνίδι φιλοξενείται για πρώτη φορά στη στήλη μας. Παραστάτης στο προπέρσινο Grand Prix, σημαιοφόρος στο περσινό, από τότε που βγήκε το Quake III είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το ένδοξο περιοδικό μας. Ισως να είμαι ο μόνος τόσο παθιασμένος συντάκτης με το συγκεκριμένο παιχνίδι, αλλά σίγουρα δεν είμαι ο μοναδικός στον οποίο αρέσει. Ακόμα και ο Mr Κράτσας έχει δείξει κάποια αδυναμία στο συγκεκριμένο παιχνίδι... Σε αυτό το τεύχος η στήλη θα είναι αφιερωμένη πέρα για πέρα σε Mods για το Quake III.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Πάνω που νόμιζα ότι είχα ξεπεράσει το Quake και είχα βάλει σε μια σειρά τη ζωή μου, έγινε το δεκεμβριανό Grand Prix και όλα βρέθηκαν εκτός ελέγχου. Οι τρεις μέρες που διαιτήτευσα στο Quake, έμελλαν να διαταράξουν την ψυχική ισορροπία μου και να με κάνουν να αναπολήσω τις ατελείωτες ώρες on-line στον server του Talisman και αργότερα στο Rocket Arena, όπου έλιωνα στα Frags. Βέβαια, στο Grand Prix ξεροστάλιαζα επάνω στα PCs καθώς δεν μπορούσα να παίξω, αλλά όποτε ξέκλεβα χρόνο, του έδινα και καταλάβαινε! Δυστυχώς, η μανία μου με το Quake III δεν έμεινε μόνο στο Grand Prix. Τις μέρες που ακολούθησαν, αφού δεν υπάρχουν πλέον καλοί ελληνικοί servers για Quake III (τουλάχιστον εγώ δεν βρήκα κανέναν αξιόλογο), επιδόθηκα στο να κατεβάζω και να δοκιμάζω Mods. Για να αντιληφθείτε το μέγεθος της αρρώστιας μου, κατέβασα γύρω στα 600MB από Mods (Alliance + Maps, Urban Terror, Head Hunters, Dark Conjuction και άλλα πολλά). Δοκίμαζα, έπαιζα, ξαναέπαιζα, πωρωνόμουν και τα λοιπά και τα λοιπά. Ετσι, λοιπόν, αποφάσισα να "κολλήσω" και εσάς... και είμαι σίγουρος ότι θα κολλήσετε, διότι το Quake είναι από τις πλέον μεταδοτικές ασθένειες! Το μεγαλύτερο πρόβλημα που είχα στην επιλογή ποιων Mods θα παρουσιάσω, ήταν ότι στο CD αυτού του τεύχους έχουμε βάλει το Darkest Day Modification για το Baldur's Gate 2 (σας το χρωστούσα από το προηγούμενο τεύχος) και υπήρχε κάποια στενότητα χώρου. Ετσι, αναγκάστηκα να επιλέξω πολλά μικρά Mods για παρουσίαση, παρά δύο με τρία μεγάλα. Ηθελα πολύ να σας παρουσιάσω το Dark Conjuction και το Headhunters, αλλά δυστυχώς το μέγεθός τους ήταν απαγορευτικό. Ισως τα βάλω στο CD του επόμενου τεύχους μαζί με ό,τι θα παρουσιάσω σε αυτό, εάν υπάρχει ελεύθερος χώρος, φυσικά!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ 6 MODS

Τα πράγματα είναι πολύ απλά. Στο directory του CD Modifications θα βρείτε ένα zipped αρχείο με το όνομα "Quake III Mods". Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι Extract όλα τα αρχεία του στο κεντρικό directory όπου έχετε εγκατεστημένο το Quake III στο σκληρό δίσκο σας, έχοντας ενεργοποιημένη την επιλογή Use Folder Names. Εάν όλα πάνε καλά, θα πρέπει στο directory του Quake III να έχουν δημιουργηθεί 6 νέα directories με τα εξής ονόματα: BG10K, BQ3, CrateDM3, ctg, Rocket vs Rail και, τέλος, Rune. Για να φορτώσετε το Mod που



Μία από τις πίστες του Mod Crate DM3. Εχω κάνει Rocket Jump για να δείτε πώς είναι η πίστα από ψηλά.



Από το Bazooka Quake 3. Προσέξτε το εφέ των γραφικών ενός πυραύλου που περνάει ξυστά από επάνω μου!



Στο Rune Quake έχουμε το Plasma Gun και το Triple Plasma! Τρώει τα ammos σαν τρελό, αλλά κάνει δουλειά.



Αυτή η μπάλα που βλέπετε στο βάθος, έφυγε από το BFG10K μου... και σφάζει ανελέητα κόσμο και κοσμάκη!

θέλετε, τρέξτε το Quake III και στο αρχικό μενού κάνετε κλικ στην επιλογή Mods. Από την επόμενη οθόνη διαλέξτε το Mod που θέλετε να παίξετε, κάνετε κλικ επάνω του και πατήστε Load κάτω δεξιά! Μην ξεχάσετε να ρυθμίσετε τα κουμπιά την πρώτη φορά που θα τρέξετε καθένα από τα έξι Mods. Πριν να ξεκινήσω αναλυτικά την παρουσίαση των Mods, θα συνιστούσα να εγκαταστήσετε το τελευταίο patch του Quake. Υπάρχει πιθανότητα σε προγενέστερες της 1.31 έκδοσης τα Mods αυτά να μην παίζουν! Για ενδεχόμενα προβλήματα (που δεν πιστεύω να έχετε εάν ακολουθήσατε κατά γράμμα τις συμβουλές μου) μη διστάσετε να με "βομβαρδίσετε" με ή μέιλς (e-mails).

MOD Nol: BFG10K
(http://www.planetquake.com/wirehead)

Η αλλαγή που φέρνει το Mod αυτό είναι στο όπλο BFG, το οποίο πλέον ονομάζεται BFG10K και αντί για τα γνωστά πυρά εξαπολύει μια φοβερή μπάλα, η οποία κινείται πολύ αργά, εκτοξεύει κεραυνούς στους παίκτες που είναι κοντά της και όταν τελικά χτυπήσει στο έδαφος, προκαλεί μια τεράστια έκρηξη. Υπάρχουν πέντε επιλογές για το Mod αυτό. Η Standard, η οποία αλλάζει το BFG σε BFG10K μόνο σε όποια πίστα υπήρχε το συγκεκριμένο όπλο, η Power Up, όπου αντί για Quad, Regeneration και άλλα Power Ups στις πίστες βγαίνει το BFG10K, η Incremental, όπου οι παίκτες παίρνουν από ένα BFG το οποίο γεμίζει μόνο του πυρομαχικά, και η Fully Loaded επιλογή παιχνιδιού, στην οποία οι παίκτες ξεκινούν να παίζουν με ΟΛΑ τα όπλα και 200 ammo από το καθένα. Τέλος, στην επιλογή BFG Fury όλα τα όπλα της πίστας γίνονται BFG και όλα τα ammo, ammo για BFG. Ενα Mod κομμένο και ραμμένο για τους πωρωμένους με το συγκεκριμένο όπλο.

MOD No2: BAZOOKA QUAKE 3
(http://www.planetquake.com/warbird)

Σε αυτό το Mod έχουν γίνει αλλαγές στο όπλο Rocket Launcher, το οποίο βρίσκουμε σε διάφορες διαφοροποιημένες μορφές. Είναι ένα Mod για Deathmatch (δηλαδή 1vs1), αλλά πιστεύω ότι είναι αρκετά διασκεδαστικό και με περισσότερα άτομα. Τα νέα όπλα που θα συναντήσετε είναι Concussion missiles, Napalm, Laser Guided Missile, Shrapnel bomb, Rocket Pods και Hellfire Rocket. Το κακό με αυτό το Mod, όπως και με το BFG10K, είναι ότι γρήγορα το βαριέσαι εάν δεν παίζεις με αντίπαλο άνθρωπο. Από το ολότελα όμως...

MOD No3: CRATE DEATHMATCH 3
(http://www.planetquake.com/juz)

Εδώ έχουμε ένα Deathmatch Mod, το οποίο είναι φοβερά έξυπνο και πρωτότυπο και απόγονος ενός αντίστοιχου Mod από το Quake II. Σε αυτό το απίθανο Modification, μονομαχείτε με τον αντίπαλό σας σε συγκεκριμένες πίστες, οι οποίες είναι ασφυκτικά γεμάτες από κάτι παράξενα κιβώτια. Το αστείο της υπόθεσης, όμως, είναι ότι και εσείς και ο αντίπαλός σας είστε ακριβώς τα ίδια κιβώτια με τα οποία είναι γεμάτη η πίστα, με τη δυνατότητα φυσικά να κινείστε και να πολεμάτε. Μπορεί αρχικά να φαντάζει γελοίο, αλλά στην πραγματικότητα έχει φοβερό γέλιο, γιατί όταν παίζετε, δεν μπορείτε να ξεχωρίζετε τον αντίπαλο ανάμεσα στον όγκο των κουτιών. Ενώ το Mod αυτό παίζεται και single player, δεν έχει τόση πλάκα όσο το multiplayer, γιατί ο υπολογιστής πάντα σας εντοπίζει, ενώ ένας συνάνθρωπος θα μπερδευόταν... ιδίως εάν του κάνατε κόλπα και καθόσασταν ακίνητοι και εκείνος νόμιζε πως είστε ένα ακόμα κουτί στην πίστα!

DARKEST DAY MOD ΓΙΑ ΤΟ BALDUR'S GATE II

Σε αυτό το τεύχος, μαζί με τα έξι Mods για το Quake III, θα βρείτε στο directory του CD μας Extras το πολυπόθητο αρχείο για την εγκατάσταση του φοβερού Mod για το RPG Baldur's Gate II, The Darkest Day. Στο συγκεκριμένο Mod ήταν αφιερωμένη η στήλη μας στο προηγούμενο τεύχος, οπότε για οποιεσδήποτε απορίες ανατρέξτε εκεί. Υπενθυμίζω τη διεύθυνση του site του Darkest Day: http://teambg.db-forge.com/net/tdd, απ' όπου μπορείτε να κατεβάσετε και το τελευταίο patch (version 1.0.2), το οποίο είναι γύρω στα 3,2MB. Επίσης, ο φίλος της στήλης Black_c0der και φανατικός αναγνώστης μας, μου γνωστοποίησε τη δημιουργία ενός νέου Mod για το BGII, του "The Wake Of Murder". Προς το παρόν, το Mod είναι κατά 55% έτοιμο, υπολογίζω, λοιπόν, μέχρι το Πάσχα να έχει ολοκληρωθεί και να το παρουσιάσω από τη στήλη αυτή. Η διεύθυνση του site είναι http://www.lcsn.com.ar/twom/index.htm. Καλή διασκέδαση και καλή αναμονή!



Με το ICE Rune βάζετε παγίδες στην πίστα. Μόλις πατήσει πάνω τους ο εχθρός, παγώνει στο σημείο όπου βρίσκεται!



Με Quad στο Rocket vs Rail Mod. Μία rocket είναι αρκετή για να μου δώσει το Frag.

MOD No4: CAPTURE THE GUNZ

(http://www.planetquake.com/eaw)

Το Capture The Gunz ή CTG για συντομία είναι ένα Team Deathmatch Mod, το οποίο υποστηρίζει και single player (με Bots). Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε ομάδα να αποκτήσει τον έλεγχο ενός σημείου στο οποίο βγαίνει το όπλο. Οσο η ομάδα έχει τον έλεγχο του συγκεκριμένου όπλου, οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας δεν μπορούν να το αποκτήσουν (το συγκεκριμένο όπλο). Οταν η ομάδα καταφέρει να έχει στην κατοχή της όλα τα σημεία της πίστας όπου βγαίνουν τα όπλα, όλα τα μέλη της ομάδας αυτής παίρνουν ένα Power Up bonus για λίγα δευτερόλεπτα. Παρ' όλο που στο παιχνίδι πρωτεύοντα ρόλο παίζουν τα Frags (δηλαδή πόσες φορές θα σκοτώσετε τους αντιπάλους) που θα σημειώσετε, ο τρόπος παιχνιδιού είναι τελείως διαφορετικός από ένα απλό DeathMatch, αφού δεν μπορείτε να πάρετε το όπλο που θέλετε την ώρα που το θέλετε. Πρέπει ολόκληρη η ομάδα να κινηθεί στρατηγικά για να αποκτήσετε το όπλο αυτό. Επίσης, το άλλο χαρακτηριστικό του Mod είναι ότι όταν παίκτης της ομάδας πάρει ένα Power Up διάρκειας χρόνου (π.χ. Quad), όλοι οι παίκτες το αποκτούν, αλλά η διάρκειά του μειώνεται ανάλογα με τον αριθμό των παικτών. Κάτι αντίστοιχο γίνεται και με τα ammos των όπλων. Ακόμα, να σημειώσω ότι Frag Point μπορείτε να σημειώσετε εάν κάνετε Capture ένα όπλο, χωρίς να είναι ανάγκη να σκοτώσετε κάποιον αντίπαλο.

MOD No5: ROCKET vs RAIL

(www.planetquake.com/rocketvsrail)

Και μόνο ο τίτλος του Mod τα λέει όλα. Το Rocket vs Rail είναι Mod για Team Deathmatch, δηλαδή για δύο αντίπαλες ομάδες παικτών. Δεν έχει σημασία από πόσα άτομα θα αποτελούνται οι ομάδες αυτές, δηλαδή μπορεί να καταλήξει να είναι ένας αγώνας 1vs 1 ή 1 vs 3, όπως συνηθίζω να κάνω εγώ όταν παίζω με αντίπαλο τον υπολογιστή. Η μία ομάδα, λοιπόν, το μόνο όπλο που έχει είναι το Rocket Launcher και η άλλη το Rail Gun. Από τη στιγμή που βγουν στην πίστα οι παίκτες έχουν άπειρα πυρομαχικά από το συγκεκριμένο όπλο και δεν μπορούν να πάρουν στα χέρια τους άλλο όπλο! Μια και το Instagib Mod μετά την έκδοση 1.29 δεν δουλεύει... και οι δημιουργοί του δεν αξιώθηκαν να το κάνουν συμβατό με τις επόμενες εκδόσεις, συνιστώ το Rocket vs Rail ως τον καλύτερο τρόπο εξάσκησης για τα αγαπημένα σας όπλα. Γιατί, όπως και να το κάνουμε, τα δύο βασικότερα όπλα στο Quake III είναι το Rocket και το Rail, αν και όλα τους είναι πολύ χρήσιμα. Μπείτε μόνοι σας σε μία από τις δύο ομάδες, γεμίστε την άλλη ομάδα με bots και κάνετε practice στο όπλο που θέλετε.

MOD No6: RUNE QUAKE

(http://rune.lost-boys.com/news.asp)

Παρ' όλο που οι δημιουργοί του συγκεκριμένου Mod τα έχουν παρατήσει, η δουλειά που έχουν κάνει μέχρι τώρα είναι πολύ αξιόλογη και λειτουργεί άψογα! Πρόκειται για το πιο καλό Mod από τα 6, με πολλές ρυθμίσεις και κόλπα. Στο Rune Quake όλα τα όπλα έχουν δύο κατηγορίες όταν τα επιλέγετε. Παραδείγματος χάριν, έχετε το Rail Gun και το Super Rail Gun, το οποίο κάνει τρελή ζημιά αλλά αργεί πολύ περισσότερο από το κανονικό rail προκειμένου να επαναφορτώσει και να ξαναεπιτεθείτε με αυτό..., οπότε βαράτε και τρέχετε :). Το ίδιο γίνεται και με όλα τα άλλα όπλα, γι' αυτό πειραματιστείτε μαζί τους και θα διασκεδάσετε αφάνταστα. Αυτό, όμως, δεν είναι το βασικό χαρακτηριστικό του Mod, αλλά τα διάφορα Runes που υπάρχουν διασκορπισμένα σε τυχαία σημεία κάθε πίστας, τα οποία μπορείτε να πάρετε για να αποκομίσετε τα bonuses τους. Κάθε παίκτης μπορεί να έχει και να χρησιμοποιεί ένα Rune, ενώ έχει το δικαίωμα να πετάξει αυτό που κουβαλάει και να πάρει άλλο. Στο επάνω δεξί μέρος της οθόνης αναγράφονται οι ιδιότητες και ο τρόπος χρήσης του Mod που έχει. Τα Runes κάνουν τα πιο τρελά πράγματα, όπως να σας γεμίζουν πυρομαχικά και να σας δίνουν όλα τα όπλα και Quad... όταν έχετε πεθάνει! Αρκετά καλή δουλειά.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Προς Θεού, μη φανταστείτε πως αυτά είναι τα μοναδικά Mods για το Quake III! Ηταν απλώς ένα πολύ μικρό δείγμα, διότι δεν μου έφτανε ο χώρος του CD για να βάλω κάτι περισσότερο... Καταραμένο "Darkest Day"!

Δυστυχώς, το Quake III δεν πάει και τόσο καλά στην Ελλάδα και έχω την εντύπωση ότι... αργοπεθαίνει. Η δουλειά που κάνουν τα παιδιά στο www.quake.gr είναι φοβερή και σας συνιστώ να επισκεφτείτε το site τους. Οσοι από εσάς ενδιαφέρεστε να παίξετε on-line Quake III, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να κατεβάσετε το τελευταίο OSP προκειμένου να μπορείτε να βρείτε τους Servers. Στο Quake.gr, στο Link Servers, μπορείτε να δείτε τους διαθέσιμους Servers και το IP τους. Στο επόμενο τεύχος έχω προγραμματίσει να σας παρουσιάσω κάποιο Mod για το Unreal Tournament... εκτός απροόπτου, βέβαια, καθώς κάτι πήρε το αυτί μου για ένα Modification του Half-Life, που θα το κάνει Diablo II! Ναι, καλά διαβάσατε, το κακό, βέβαια, είναι ότι θα αργήσει να ετοιμαστεί. Υπολογίζω περίπου ένα εξάμηνο. Επίσης, αξιόλογη κίνηση στο χώρο των Mods είναι η δημοσίευση του Tool Kit για το Alien vs Predator 2 από τη Sierra, οπότε έχουμε να αναμένουμε μπόλικα Mods και από αυτό το παιχνίδι.

Το μέλλον της στήλης μας προβλέπεται αίσιο, αισιότατο θα έλεγα! Για νέα από το χώρο των Mods, ιδέες, προτάσεις και απορίες μη διστάσετε να μου στείλετε e-mails.

PC

The 4th Coming

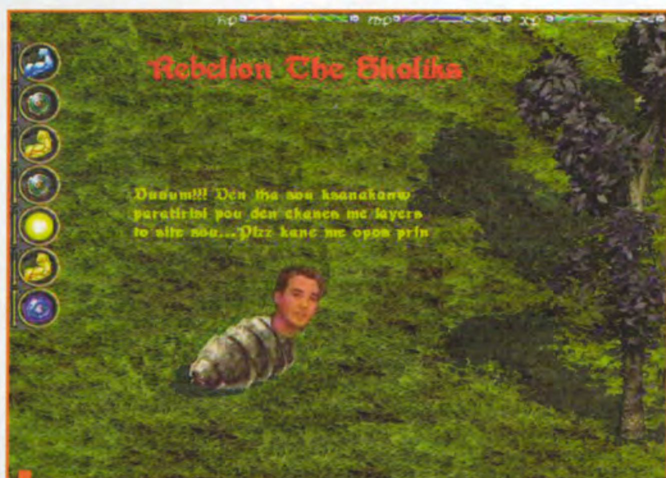
Καλώς ήρθατε στο πρώτο τεύχος του T4C για το 2002... ε, συγγνώμη, του "PC Master" ήθελα να πω. Με τη νέα χρονιά αρκετά πράγματα έχουν αλλάξει στο The 4th Coming, όχι τόσο στο ίδιο το παιχνίδι όσο σε αυτά που γίνονται για το παιχνίδι. Περισσότερη οργάνωση, καλύτερο σύστημα, πιο σωστή εξυπηρέτηση παικτών και γενικά νέος αέρας. Αυτά όλα, σε συνδυασμό με πολλούς νέους παίκτες στους servers μας, δημιουργούν ένα νέο παιχνίδι! T4C second generation που λέμε... κάτι σαν τα Pokemon.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiam@OteNet.GR

Τα Χριστούγεννα κατάφερα να βρω χρόνο για να διορθώσω τη σελίδα του T4C. Ταλαιπωρήθηκα για να ξανακάνω τα πάντα από την αρχή, αλλά πιστεύω ότι άξιζε τον κόπο, αφού το αποτέλεσμα είναι σαφώς καλύτερο. Τώρα, το site είναι πιο πρακτικό, πιο γρήγορο και πιο ενημερωτικό. Υπενθυμίζω τη διεύθυνσή του, http://users.otenet.gr/~dummwiam, την οποία είναι καλύτερα να επισκεφθείτε μέσω Internet Explorer, διότι με το Netscape παρουσιάζει προβλήματα. Από τις σημαντικότερες αλλαγές στο site είναι η δημιουργία μίας νέας, Flash-αριστής μπάρας στο επάνω μέρος της σελίδας, απ' όπου μπορούν οι παίκτες, εύκολα και γρήγορα, να ενημερώνονται για τα νέα από το παιχνίδι. Επίσης, το link για το πρόγραμμα λειτουργίας του server είναι πολύ χρήσιμο για όλους τους παίκτες, προκειμένου να βλέπουν πότε μπορούν να εξυπηρετηθούν από GMs, για να μη σπαταλούν τις ώρες τους αναμένοντας on-line.

Από το χώρο του παιχνιδιού, τώρα, ο Giant κατάφερε να φτάσει πρώτος στο Rank 11 της Talantia και έτσι γίνεται ο πρώτος παίκτης-ημίθεος στο παιχνίδι! Έχει δυνάμεις που άλλοι παίκτες μόνο ονειρεύονται και το όνομά του πλέον είναι Giant-DG, όπου DG=Demi God. Ακολουθεί ο Rand Al Thor για το Rank 11, από τον ανανεωμένο και δυνατό Ogrimar, και υποθέτω ότι τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχει κατορθώσει να φτάσει και αυτός στην κορυφή. Το Quest για το Rank11 είναι ίσως το πιο δύσκολο του παιχνιδιού, καθώς απαιτεί από τον παίκτη να φέρει 39 διαφορετικά αντικείμενα σε διαφορετικές ποσότητες. Ενδεικτικά αναφέρω ότι στη λίστα των αντικειμένων που πρέπει να προσκομίσει ο υποψήφιος υπάρχουν 5 Sword of Fury, 3 Bracelet Of Power, 10.000 Scalps και άλλα 36 διαφορετικά αντικείμενα! Είναι μακράν το πιο δύσκολο Quest-Event που έχω δημιουργήσει για το παιχνίδι, αλλά πιστεύω ότι τα bonuses που δίνει είναι αντάξια της δυσκολίας του. Μπορεί σε αναλογία τα bonuses να μη μοιάζουν πολλά, αλλά δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι αυτά δεν μπορεί να τ' αποκτήσει παίκτης με κανέναν άλλο τρόπο παρά με το Rank 11.

Κλείνοντας τα περί game, να σημειώσω ότι



Νικητήρια Pic Of The Week του Bruce. Στο στόχαστρο των πυρών του ο Rebelion, ένας από τους μάστορες της Βίβλου.



Η παράδοση των αντικειμένων του Rank11 από τον Giant! Κοιτάξτε εδώ αντικείμενα....

Οι παίκτες μάς γράφουν

SER SKELETOR-CLIO

Σε αυτό το τεύχος, έχουμε μία συνέντευξη "δύο σε ένα". Το ζευγάρι Ser Skeletor-Clio, άνδρας και γυναίκα, θα μας πουν πώς περνάνε τη συζυγική ζωή τους στο T4C! Αρχικά γράφει η Clio και έπειτα παραδίδει το Keyboard στον Ser. Απολαύστε τους:

"Σκεφτήκαμε με τον Ser να γράψω εγώ πρώτη προτού αρχίσει εκείνος με την πολυλογία του :P Ξεκίνησα το game πριν από ενάμιση χρόνο (0,05 μήνες σε euro :P), λίγο αφότου ο Ser σταμάτησε να είναι newbie. Η πρώτη δυσκολία που συνάντησα ήταν όταν πήγα να φτιάξω τον character μου. Ητων το όνομα! Υστερα από πολύ ώριμη σκέψη και αφού ρώτησα τη μαμά μου, έγραψα το καλύτερο, πιο όμορφο και πιο έξυπνο όνομα σε όλο το game: CLIO. Μετά είχα ορισμένες απορίες, τις οποίες οι πιο παλιοί παίκτες δεν ήξεραν να μου απαντήσουν, και μου είπαν ότι έπρεπε να ρωτήσω GM για να μπορέσω να λάβω σωστές απαντήσεις. Το game για μένα είναι τέλειο (dum, τα gold στο τέλος) με πάρα πολλές τοποθεσίες όπου μπορεί να πάει ο καθένας, με πάρα πολλά τέρατα και πάρα πολλά items. Και εκεί που νομίζεις ότι τα έχεις δει όλα, εμφανίζονται οι GMs και αναστατώνουν τη ζωή μας με διάφορα events...

Και τώρα ήρθε η ώρα να μιλήσω γι' αυτό που αγαπώ περισσότερο στο game, γι' αυτό που μου δίνει δύναμη και λόγο ύπαρξης: την Pangaia.

Οπως ίσως καταλάβατε, ανήκω στην Pangaia, η οποία μου έδωσε όλη την ομορφιά, την εξυπνάδα και τη σοφία που μπορούσε να δώσει ποτέ σε θνητό. Μη σκέφτεστε τίποτα για τη μετριοφροσύνη μου (η μετριοφροσύνη είναι για τους μέτριους). Αν αρχίσω να λέω για την Pangaia, θα χρειαστώ ολόκληρη σελίδα δική μου, έτσι θα πω μόνο ότι την αγαπώ πολύ και είμαι περήφανη που είμαι και εγώ Pangaia... Εδώ θέλω να ευχαριστήσω όλα τα παιδιά που την αποτελούν και να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ στο σύντεκνο GM-Neptune που ενσαρκώνει την Pangaia. Τελειώνοντας, θέλω να πω ότι το T4C μου έχει δώσει ήδη παραπάνω απ' όσα περίμενα ... Μου έχει δώσει λίγους αλλά καλούς φίλους, οι οποίοι σε μερικές δύσκολες στιγμές της ζωής μου μού στάθηκαν παραπάνω απ' όσο μπορούσα να ελπίζω. Δεν θα αναφέρω ονόματα για ευνόητους λόγους. Σας ευχαριστώ... Ακόμα ένα μεγαλύτερο ευχαριστώ σε 3 παιδιά που κάνουν υπομονή όταν η μαμά τους παίζει T4C... και την αφήνουν να πηγαίνει σε meetings. Bye σας από μένα. Πάω να μπω λίγο στο game προτού έρθει ο Ser και με σηκώσει για να παίξει εκείνος. Clio mpla mpla of Pangaia!

Hi σας και από μένα. Τι να πω τώρα εγώ; Μήπως με αφήνει ποτέ να μιλήσω; Από τη στιγμή που η Clio έμπλεξε με το T4C, δεν με αφήνει να κάτσω να παίξω σαν άνθρωπος! Ολη μέρα είναι στο Internet και μόλις πάω να κάτσω εγώ, φωνάζει: Πάλι μέσα είσαι; Τι να κάνω με αυτήν την κοπέλα; Τέσπα...

Υστερα από δύο χρόνια που παίζω το παιχνίδι, έχω δημιουργήσει πολλές συμπάθειες και πολλές αντιπάθειες... Κανείς δεν είναι τέλειος (εκτός από την Clio :P). Θέλω να ευχαριστήσω όλα τα άτομα που με βοήθησαν και ιδιαίτερα το κανάλι SER για τη φιλία και τη συμπαράστασή του.

Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ σε ένα άτομο που δεν είναι πια στο κανάλι μας, στον ORG, για όλα όσα έχει κάνει... Αυτά προλαβαίνω να πω μόνο: SER SKELETOR-Player Killer."

το πρώτο Level Up του 2002 σημείωσε ο Soulblighter.

Πάμε τώρα σε κάποια φρέσκα νέα από τη Vircom. Σύμφωνα με φήμες, η Vircom δημιούργησε ένα αποκλειστικό patch για έναν γερμανικό server T4C... επί πληρωμή. Το patch αυτό δίνει τη δυνατότητα στους GMs, με τη χρήση μιας Flag, να ενεργοποιούν και να απενεργοποιούν τα XP του Colosseum! Βέβαια, τόσο η Vircom όσο και ένας GM από το γερμανικό server, αρνούνται κατηγορηματικά ότι έχει γίνει κάτι τέτοιο. Η ουσία είναι ότι εξαρχής έπρεπε να ήταν στη διακριτική ευχέρεια των GMs εάν θα δίνουν XP τα τέρατα του Colosseum, όχι να κοπούν τα XP με το έτσι θέλω! Εμείς ψάχνουμε (ως ελληνικός server, Digicon) απεγνωσμένα να βρούμε το patch αυτό, αλλά δυστυχώς είναι άφαντο. Υποθέτω ότι ο γερμανικός server έχει πάρει κάποια beta έκδοση αυτού του patch για δοκιμές και όταν είναι έτοιμο, η Vircom θα το διαθέσει σε όλους τους servers. Θα ήταν απαράδεκτο εκ μέρους της να κάνει patches κατά παραγγελία. Αλλο ένα ζήτημα που εκκρεμεί από τη Vircom είναι η διάθεση εκείνου του Kit, με το οποίο θα μπορούν οι υπεύθυνοι ενός server να δημιουργούν νέα πράγματα για το παιχνίδι, δηλαδή νέα τέρατα, νέες πανοπλίες, νέα spells, νέες τοποθεσίες, νέους NPCs κ.λπ. Σε αυτό το σημείο και λίγο πριν να κλείσουμε, να δώσω μία υπόσχεση: Εάν, τελικά, φτάσει στα χέρια μου αυτό το Kit, δεν θα υπάρχει καλύτερο on-line RPG! Ηδη έχω έτοιμες καταστάσεις με νέα αντικείμενα και spells, που θα καλύψουν διάφορα κενά. Νέους NPCs, οι οποίοι θα είναι μόνο για τα άτομα των religions και άλλα πολλάάά, τα οποία διστάζω να αποκαλύψω, για να μην τα γρουσουζέψω! Μακάρι να φτάσει αυτό το Kit στα χέρια μου... Το παιχνίδι θα αλλάξει από την κορυφή μέχρι τα νύχια.

Κάπου εδώ τελειώνουμε τον απολογισμό μας γι' αυτόν το μήνα. Να είστε καλά και τα λέμε on-line.

PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Giant-DG	174
2	Hawk	173
3	Rand al Thor	171
4	QuickSilver	167
5	Harvester	166
6	Vindicator	166
7	SerpenT	165
8	Maximus	163
9	Stark	162
10	Jodalar	160
11	Johny	159
12	NoFear	159
13	Killer-Knight	159
14	Demarest	158
15	Rayne	157
16	Hulk	156
17	Agrios	152
18	Edwin	152
19	SirPapoys	150
20	Commandarxis	150

TORMENT

Η νέα επέκταση του Magic που θα σας... Βασανίσει!

Το Magic: The Gathering, το πρώτο και σημαντικότερο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες, κατέχει εδώ και χρόνια την πρώτη θέση μεταξύ των παιχνιδιών αυτού του είδους, κάτι που δεν οφείλεται μόνο στον ιδιαίτερο μηχανισμό του ή στην καταπληκτική εικονογράφησή του. Και άλλα παιχνίδια είχαν πανέμορφες εικόνες ή ενδιαφέρον θέμα (μερικά, μάλιστα, είχαν κολοσσούς ταινιών ως υποστήριξη), αλλά δεν μπόρεσαν να διαβοθούν στο απαιτητικό κοινό των παικτών παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας.

του Μίλτου Κύρκου

Το Magic από την πρώτη στιγμή έχει πίσω του ένα δυνατό επιτελείο έρευνας και ανάπτυξης, που τροφοδοτεί διαρκώς τους παίκτες του με νέες, ισορροπημένες κάρτες και μηχανισμούς. Τρεις φορές το χρόνο κυκλοφορούν νέες επεκτάσεις του παιχνιδιού, που ανανεώνουν τα σετ των καρτών, εισάγουν κάποιες νέες, είτε σε μορφή είτε σε δυνάμεις, και προσθέτουν κάποιον καινούριο μηχανισμό που δεν ανατρέπει τη συνολική λογική του παιχνιδιού, αλλά το ανανεώνει και αναγκάζει τους παίκτες να βρίσκονται σε μία διαρκή αναζήτηση των ισχυρότερων decks, για να μπορέσουν να γίνουν ανταγωνιστικοί στο επίπεδο των τουρνουά και των διαγωνισμών.

Οπως κάθε χρόνο, έτσι και φέτος η Κάισσα διοργάνωσε τα prerelease τουρνουά για τη νέα κυκλοφορία του Magic, που έχει τον τίτλο Torment. Στην Αθήνα, στο ξενοδοχείο "President", αλλά και στη Θεσσαλονίκη, την Καβάλα, τη Λάρισα, το Ηράκλειο και τα Χανιά οργανώθηκαν τα αντίστοιχα τουρνουά "προ-κυκλοφορίας", όπου οι παίκτες του Magic μπορούσαν να προμηθευτούν τις κάρτες πριν αυτές να κυκλοφορήσουν στο εμπόριο, σε ένα πλατύ τουρνουά που συγκεντρώνει και τους παλιούς αλλά και τους νέους παίκτες που θέλουν να γνωρίσουν τις κάρτες και να παίξουν με αυτές. Τα prerelease tournaments είναι από τα πιο ισορροπημένα τουρνουά και δίνουν ίσες ευκαιρίες (τουλάχιστον όσον αφορά στις κάρτες με τις οποίες παίζουν) και στους νέους παίκτες, μια και όλοι αποκτούν εντελώς καινούριες κάρτες, που δεν τις γνωρίζουν, ενώ δεν μετρούν οι συλλογές και οι κάρτες που έχει ο καθένας σπίτι του! Φυσικά, οι παίκτες με μεγάλη εμπειρία μπορούν να καταλάβουν πιο εύκολα τους μηχανισμούς και τους συνδυασμούς, αλλά αυτό δεν μειώνει καθόλου τον ενθουσιασμό των νεότερων.



Τα δώρα στα prerelease ήταν, φυσικά, κάρτες από τη νέα επέκταση (πάνω από 1.000 ευρώ συνολικά), καθώς και μπλουζάκια του Torment και κάποια περίεργα αυτοκόλλητα τατουάζ. Ο πιο εύκολος τρόπος να δείτε ένα από αυτά, είναι να πείσετε τον αρχισυντάκτη να σηκώσει το μανίκι του (χωρίς να σας μαστιγώσει)!

Στις ημερομηνίες που ακολουθούν, θα διεξαχθούν και τα prerelease των καταστημάτων της Κάισσα:

- **Σάββατο 2/2:** Κάισσα Βικτωρίας, Γλυφάδας, Παγκρατίου
- **Κυριακή 3/2:** Κάισσα Αμαρουσίου, Πειραιά, Περιστερίου (Πήγασος)

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC

Την Κυριακή 24 Φεβρουαρίου θα διεξαχθούν στο ξενοδοχείο "President" τα προκριματικά της Αθήνας του Πανελλήνιου Πρωταθλήματος 2002 του Magic: The Gathering. Οπως οι παλιότεροι παίκτες θυμούνται, το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα διεξάγεται κάθε χρόνο την άνοιξη, με τη συμμετοχή παικτών που έχουν εξασφαλίσει την πρόκρισή τους από τα προκριματικά τουρνουά που διεξάγονται σε όλες τις πόλεις, όπου υπάρχει κατάστημα Κάισσα να υποστηρίξει την προσπάθεια. Αυτά τα τουρνουά ανήκουν στην κατηγορία Type II, όπου οι παίκτες παίζουν με δικές τους κάρτες που ανήκουν στα σετ Odyssey, Invasion, Planeshift και Apocalypse. Δεν παίζουν, δηλαδή, ιδιαίτερα παλιές κάρτες, ούτως ώστε η διαδικασία της πρόκρισης να είναι ανοικτή και σε παίκτες που δεν παίζουν πολλά χρόνια Magic και κατέχουν κάρτες από κάθε συλλογή.

Στα τουρνουά πρόκρισης περνάνε περίπου ένας στους έξι από τους παίκτες που συμμετέ-



χουν, κάτι που σημαίνει ότι όσο περισσότεροι παίξουν σε κάποιο τουρνουά τόσο περισσότερες θέσεις θα προσφερθούν για πρόκριση στα τελικά.

Το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα θα διεξαχθεί στις 27 & 28 Απριλίου, πάλι στο ξενοδοχείο "President", σε ένα διήμερο αφιερωμένο στο Magic, από το πρωί μέχρι το βράδυ. Οι πρώτοι νικητές θα κερδίσουν το δικαίωμα συμμετοχής στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα (φέτος θα διεξαχθεί στο Σίντνεϊ της Αυστραλίας) καθώς και τα εισιτήρια! Οι επόμενοι θα κερδίσουν τα εισιτήρια για το Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα και, φυσικά, όλοι μαζί, ένα interview για το "PC Master"!

Η Κάισσα διοργανώνει από την πρώτη στιγμή τα πανελλήνια τουρνουά με μεγάλη επιτυχία σε ό,τι αφορά τόσο την προσέλευση όσο και τη διαδικασία της διοργάνωσης. Για οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με το πανελλήνιο ή τα προκριματικά του, μπορείτε να επικοινωνείτε με την ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο (010) 6929169.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΤΗΣ RPGA

Μετά την επική μάχη που έλαβε χώρα στο Games Fair της Κάισσα, οι adventurers της Role Playing Gamers Association δεν ξεκουράστηκαν ούτε μία ημέρα. Μπορεί μεν να απέκρουσαν (με πολλές απώλειες και ύστερα από στιγμές άφθαστου ηρωισμού) τη μεγάλη επίθεση των Ορκ στην πρωτεύουσα του Κνουρλ, αλλά τα πράγματα δεν θα ησυχάσουν παρά μόνο όταν εξοντωθεί και το τελευταίο ανθρωποειδές από την περιοχή μας στο παγκόσμιο αυτό campaign, που διεξάγεται εδώ και έναν χρόνο. Στις 10 Φεβρουαρίου σε όλα τα καταστήματα Κάισσα που συμμετέχουν στην RPGA και στης "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" θα διεξαχθεί η νέα περιπέτεια της RPGA, η πρώτη της νέας χρονιάς.

Για όσους παίζουν Dungeons & Dragons, αλλά δεν έχουν μάθει για το campaign της RPGA, μπορούμε να δώσουμε μερικές πληροφορίες: Σε αυτό παίζουν όσοι παίκτες κατασκευάσουν έναν χαρακτήρα μέσα στις κατευθύνσεις της RPGA και έρθουν σε μία διοργάνωσή της. Οι περιπέτειες παίζονται στα καταστήματα που συμμετέχουν στο σύστημα κάθε τρεις εβδομάδες, Σάββατο ή Κυριακή, και σε αυτές παίζουν είτε έτοιμες ομάδες είτε παίκτες που συγκροτούν εκείνη τη στιγμή το party τους. Οι περιπέτειες ακολουθούν το γενικό storyline που αποφασίζεται από την παγκόσμια RPGA, με τη συμμετοχή της "τριάδας" κάθε χώρας, του συντονιστικού δηλαδή οργάνου κάθε περιοχής. Η Ελλάδα έχει στη δικαιοδοσία της την περιοχή του Κνουρλ, στα Bonemarshes του Grayhawk. Παράλληλα με την τριάδα, από εφέτος λειτουργεί και η ομάδα των "σοφών" Dungeon Masters, που πλαισιώνουν την τριάδα και τη βοηθούν στο έργο της.

Οι περιπέτειες προσφέρουν στους παίκτες την ευκαιρία αφ' ενός να διασκεδάσουν, αφ' ετέρου να καθορίσουν την ιστορία του Κνουρλ και του Grayhawk γενικότερα. Είναι ένα campaign που δεν έρχεται να υποκαταστήσει τα campaigns των ομάδων που υπάρχουν, αλλά να προσφέρει στους παίκτες μία στιγμή ανάπαυλας από τις δικές τους περιπέτειες, μία ευκαιρία να γνωρίσουν και άλλους adventurers ή Dungeon Masters ή, σε παίκτες που δεν έχουν ομάδα, τη δυνατότητα να ενταχθούν σε μία και να δημιουργήσουν έναν περίγυρο.

Πέρυσι οργανώθηκαν 13 περιπέτειες στα καταστήματα και δύο μεγάλες μάχες στα Games Fair της Κάισσα, ενώ φέτος ο στόχος της τριάδας είναι να εξαπλωθεί η RPGA σε ακόμη περισσότερα καταστήματα, στην Αθήνα αλλά και στην επαρχία, και οι περιπέτειες να γίνουν ακόμη πιο καλές, ακόμη πιο κοντά στις απαιτήσεις των Ελλήνων παικτών, χωρίς, φυσικά, να ξεφεύγουν από το πλαίσιο της παγκόσμιας αυτής προσπάθειας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε στο 010 8813990, με τον Μανώλη Τραχιώτη, κάθε Τρίτη και Πέμπτη απόγευμα. PC

FOOTBALL CHAMPIONS

Ένα νέο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες παρουσιάστηκε από τη Wizards of the Coast. Το όνομά του είναι Football Champions και, φυσικά, το θέμα του είναι το ποδόσφαιρο. Για πρώτη φορά όσοι αγαπούν τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες δεν θα εξαπολύουν τα fireballs, αλλά τα δυνατά σουτ τους, ενώ δεν θα μπλοκάρουν με πανίσχυρα πλάσματα αλλά με τάκλιν! Το παιχνίδι έρχεται σε μία συσκευασία starter για δύο παίκτες (με δύο ομάδες και τα απαραίτητα action cards) και μετά οι υπόλοιποι παίκτες βρίσκονται σε πακετάκια ενίσχυσης, τα γνωστά boosters. Το πολύ καλό είναι ότι και με τις αρχικές ομάδες κάποιος μπορεί να παίξει πολύ ικανοποιητικά, έτσι ώστε να μάθει το παιχνίδι και να δει εάν του αρέσει, ενώ μετά τα boosters του δίνουν την ευκαιρία να μαζέψει και την αγαπημένη του ομάδα. Μια και ο λόγος για ομάδα, σε αυτές τις κάρτες δεν κυκλοφορούν, δυστυχώς, ο Ολιζαντέμπε με τον Νικολαΐδη ή τον Ζιοβάνι, αλλά ο Μπέκαμ και ο Οουεν, μια και φιγουράρουν όλοι οι παίκτες της Premiership της Αγγλίας (και, φυσικά, ο Νίκος Νταμπίζας!) Αργότερα θα προστεθούν και οι παίκτες της Ιταλίας και πιθανώς της Γαλλίας. Κάθε παίκτης κατασκευάζει την ομάδα του σύμφωνα με ένα σύστημα πόντων, ανεξάρτητα από την προέλευση κάθε παίκτη. Φυσικά, τίποτε δεν εμποδίζει δύο μανιακούς θαυμαστές να μονομαχήσουν, με καθέναν να έχει την αγαπημένη του ομάδα.

Το παιχνίδι παίζεται στο τραπέζι όπου εξομοιώνεται το ποδοσφαιρικό γήπεδο, με περιοχές άμυνας, κέντρου και επίθεσης και αντίστοιχα πτέρυγες αριστερά, δεξιά και κέντρο. Κάθε παίκτης τοποθετεί τους παίκτες του όπου κρίνει ότι ταιριάζει με το σύστημα που θα ακολουθήσει και μετά γίνεται η σέντρα. Υπάρχει μία διαρκής διαδικασία challenges, προσπαθειών δηλαδή από την πλευρά των παικτών να γίνουν κάτοχοι της μπάλας ύστερα από κάθε πάσα ή τρίπλα, και ο καθένας τους χρησιμοποιεί την ικανότητά του στο pace ή το tackling για να το καταφέρει. Εάν κάποιος φτάσει σε θέση για γκολ, προσπαθεί να σκοράρει ενάντια στις ικανότητες των τερματοφυλάκων (έχετε σκοράρει ενάντια στον Bartez;). Μαζί με το ζάρι οι παίκτες χρησιμοποιούν και δεκάδες action cards, που τους προσφέρουν μία σειρά από στιγμιαία πλεονεκτήματα για να υπερισχύσουν των αντιπάλων τους - ο ρυθμός του παιχνιδιού είναι ταχύτατος, η διάρκεια κάθε ημιχρόνου μικρή και το παιχνίδι ιδανικό για τη διεξαγωγή πρωταθλημάτων και κυπέλλων. Ηδη η Κάισσα Παγκρατίου (010 7565435) έχει διοργανώσει το πρώτο πρωτάθλημά της. Οι πληροφορίες για τη διεξαγωγή στημένων πρωταθλημάτων από την Κάισσα ελέγχονται ως αναληθείς, μια και ευτυχώς στο παιχνίδι δεν υπάρχει διαιτητής!

Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το 010 6929169, την ανοικτή γραμμή της Κάισσα.

EXALTED

Ενα βήμα μετά τους Λυκάνθρωπους

Το νέο έτος μπήκε με τις καλύτερες προοπτικές για τη White Wolf. Σίγουρα δεν είναι τόσο κερδοφόρος εταιρεία όσο η διάσημη Wizards Of The Coast, αλλά πιστεύω ακράδαντα ότι έχει πιο φανατικό και ποιοτικό κοινό. Ενα από τα παιχνίδια που την απογειώνουν είναι το νεότατο Exalted, το οποίο έβγαλε τη White Wolf ασπροπρόσωπη.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

Το νεότερο παιδί στην οικογένεια της White Wolf άρχισε να αποκτά φανατικό κοινό, οργανώνονται ιστοσελίδες με σχετικό υλικό, και το βασικότερο όλων... έχει γίνει το P&P RPG με τις ταχύτερες πωλήσεις για την εταιρεία, μετά το Vampire The Masquerade! Φαντάζει απίστευτο κι όμως το Exalted ξεπέρασε το Werewolf, αλλά και άλλα μεγάλα ονόματα της White Wolf. Οταν η δουλειά που έχει γίνει είναι καλή, το κοινό ανταποκρίνεται, και στο Exalted ανταποκρίθηκε και με το παραπάνω.

Ας δούμε, όμως, τι έχουμε για εσάς αυτόν το μήνα. Θα σας παρουσιάσουμε, λοιπόν, τρία νέα βιβλία για το Exalted, που κυκλοφόρησαν το ένα μετά το άλλο και είναι... το ένα καλύτερο από το άλλο. Για το καθένα από αυτά θα γίνει μία σύντομη παρουσίαση, προκειμένου να δείτε περί τίνος πρόκειται. Τα βιβλία που θα σας παρουσιάσουμε, μπορείτε να τα βρείτε στα ράφια των καταστημάτων Fantasy Shop, εάν τα προλάβετε, φυσικά, γιατί στο εξωτερικό έχουν γίνει ανάρπαστα. Ξεκινάμε...



SCAVENGER SONS

Πρόκειται για ένα Setting Sourcebook, στο οποίο περιγράφεται αναλυτικά η περιοχή Scavenger Lands, η οποία βρίσκεται στο κέντρο του First Realm και αντιστέκεται ακόμα στις φιλοδοξίες της Dynasty. Συμπεριλαμβάνονται περιγραφές για τις παγωμένες εκτάσεις του North, τις δασώδεις χώρες της East, εκτενής αναφορά σε South και West, καθώς επίσης στη γεμάτη διαφθορά πόλη του Nexus. Στο βιβλίο περιέχονται αναρίθμητα adventure hooks, που μπορούν να στείλουν τους ήρωες στις πιο επικές περιπέτειες, που θα τους φέρουν ένα βήμα μακριά από την καταστροφή τους. Θα βρείτε πολλά αναπάντητα ερωτήματα σε αυτό το βιβλίο, στα οποία καλείστε να δώσετε απάντηση μόνο εσείς, μία απάντηση που θα κάνει τη ζωή των ηρώων ακόμα πιο δύσκολη. Το βιβλίο αυτό απευθύνεται στον Storyteller.

CASTE BOOK DAWN

Πρόκειται για το πρώτο Caste Book για το Exalted, το οποίο αναλύει διεξοδικά όλες τις δυνάμεις και τις ικανότητες της Dawn Cast, των Solar Exalted. Το βιβλίο περιλαμβάνει αφηγήσεις ηρώων που ανήκουν στο Cast, τις υποχρεώσεις και τη θέση τους στον κόσμο, πολλά νέα charms, spells και artifacts, τις γνώμες άλλων προσώπων για την Dawn cast και πολλές ακόμα γνώσεις τόσο για τους παίκτες όσο και για τον Storyteller. Πέραν των ανωτέρω, το βιβλίο έχει και πολύ ωραίο artwork.

THE BOOK OF 3 CIRCLES

Τελευταίο προς παρουσίαση είναι το βιβλίο των τριών κύκλων μαγείας του Exalted (Terrestrial, Celestial και Solar). Περιέχονται αναλυτικές πληροφορίες και για τους τρεις Circles, γενικότερη ιστορία της μαγείας και η εξέλιξή της, πολλά νέα spells και πανίσχυρα μαγικά αντικείμενα, που χρησιμοποιήθηκαν στο παρελθόν ενάντια σε πανίσχυρα πλάσματα! Το βιβλίο αυτό απευθύνεται τόσο στον Storyteller όσο και σε όλους τους παίκτες.

Προτού ολοκληρώσω την παρουσίαση και σας ευχηθώ καλό μήνα, να σας παραπέμψω στο link http://www.white-wolf.com/exalted-web/Downloads/ExaltedErrata.rtf, όπου θα βρείτε τις τελευταίες διορθώσεις για τα βιβλία του Exalted, από την White Wolf. Καλό μήνα, λοιπόν, και καλό role playing!

PC

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2002

- **Σάββατο 2/2:** Tournament Warhammer 40K
- **Κυριακή 3/2:** Tournament Warhammer 40K
- **Σάββατο 9/2:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 10/2:** Lord Of The Rings Trading Card Game Tournament
- **Σάββατο 16/2:** Warlord Card Game Tournament
- **Κυριακή 17/2:** Magic: The Gathering Tournament, Type I Masters
- **Σάββατο 23/2:** Vampire Card Game Tournament
- **Κυριακή 24/2:** Legend Of the Five Rings Tournament.
- **Κάθε απόγευμα:** Demo games Lord Of The Rings Card Game.
- **Κάθε Παρασκευή:** Vampire Live Roleplaying!
  Friday Night Magic, κάθε Παρασκευή, φυσικά, στο Fantasy Shop Κηφισιάς.

η νέα επέκταση του
Magic the Gathering



Για πληροφορίες:
Ανοικτή γραμμή Κάισσα
τηλ.: 010-6929165





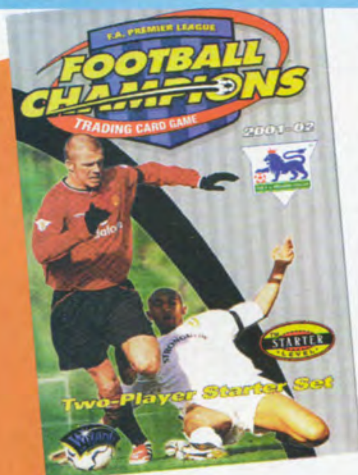
Torment



www.kaissagames.com



FOOTBALL CHAMPIONS TRADING CARD GAME



Τώρα μπορείς να συλλέξεις και να ανταλλάξεις περισσότερους από 240 παίκτες της Premier League, όπως τον Beckham, τον Owen, τον Cole και τον Hasselbaink. Αλλά αυτό είναι απλώς η αρχή - το παιχνίδι είναι απλό, η νίκη όμως δεν είναι εύκολη. Πρέπει να διαλέξεις τους σωστούς παίκτες και τις σωστές τακτικές για να κερδίσεις το πρωτάθλημα.

Το Football Champions είναι το νέο συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες από τους Wizards of the Coast, με παίκτες από την Premier League του αγγλικού πρωταθλήματος. Το παιχνίδι πωλείται σε δύο συσκευασίες, το starter set και το booster. Το starter set περιέχει δύο ομάδες 16 παικτών, περιλαμβάνοντας 2 premium foil κάρτες, δύο τράπουλες με 25 action cards, ένα Football Playmat, τους κανόνες του παιχνιδιού, δείκτη μπάλας, κόκκινες κάρτες, κίτρινες κάρτες και ζάρια. Το booster περιέχει 11 τυχαίες κάρτες. Οι κάρτες και οι οδηγίες τους είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Starter	€13,20	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster	€4,40	Διατίθεται από την Κάισσα

BLACK POWDER REBEL TANK



Περίεργοι μεταλλικοί ήχοι σπάνε την ησυχία πριν από τη μάχη. Τα πρόσωπα των αντίπαλων στρατών γεμίζουν με φόβο, καθώς το τεράστιο άρμα εμφανίζεται στον ορίζοντα. Πώς είναι δυνατόν ξόρκια ή όπλα να πληγώσουν ένα τέρας που δεν έχει αίμα για να χύσει;

Το Black Powder Rebel Tank είναι μία επιβλητική μηχανή, σχεδιασμένη να καταστρέφει τους αντιπάλους της. Το καταστροφικό βασικό όπλο του Rebel Tank μπορεί να διαπεράσει ακόμα και την πιο δυνατή άμυνα, ενώ το άρμα είναι βαριά θωρακισμένο. Η μινιατούρα Mage Knight είναι βαμμένη και έτοιμη για παιχνίδι. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού.

Ενα προϊόν της Wiz Kids. | €45,80 | Διατίθεται από την Κάισσα

D20 ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ



Τέσσερις μικρές D20 περιπέτειες, που μπορούν να παιχτούν μεμονωμένα ή να ενσωματωθούν σε κάποιο campaign. Οι περιπέτειες είναι στα αγγλικά.

- Gottheit (για 4-6 χαρακτήρες επιπέδων 9-11)
- The Road To Covenant Hill (για χαρακτήρες επιπέδων 5-7)
- That Witch Does Not Die (για 4-6 χαρακτήρες επιπέδων 3-5)
- The Flesh Is Weak (για χαρακτήρες επιπέδων 7-10)

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group. | €3,99 | Διατίθεται από την Κάισσα

INQUEST, ISSUE 81



Το Inquest είναι ένα περιοδικό για τα παιχνίδια με κάρτες και μινιατούρες, όπως το Magic: The Gathering και το Mage Knight. Στο τεύχος 81 θα βρείτε:

- Ενα μεγάλο αφιέρωμα για την ταινία "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών"
- Οι καλύτερες Magic: The Gathering κάρτες για παιχνίδια multiplayer
- Ενημερωμένοι οδηγοί τιμών για το Mage Knight και όλα τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες
- Και πολλά άλλα...

Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizard Entertainment. | €6,90 | Διατίθεται από την Κάισσα

CREATURES OF ROKUGAN

Αυτό το βιβλίο περιγράφει πολλά από τα περίεργα πλάσματα που βρίσκονται στην αυτοκρατορία. Από τα φοβερά Oni Lords, τα shapeshifters του Chikushudo έως τα φαντάσματα του Rokugan, όλα αναλύονται με λεπτομέρεια, χρησιμοποιώντας το σύστημα D20. Μερικά από αυτά τα πλάσματα είναι ήδη γνωστά στους παίκτες του Legend of the Five Rings. Μερικά εμφανίζονται εδώ για πρώτη φορά. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο DM, θα πρέπει να έχει το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Oriental Adventures. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€32,50 | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ένα προϊόν της Alderac Entertainment Group.*

ROKUGAN CAMPAIGN SETTING

Καλώς ήρθατε στο Rokugan, μία πανέμορφη χώρα, όπου οκτώ οικογένειες ισχυρών samurai-πολεμιστών βρίσκονται σε συνεχή πόλεμο για το ποια θα επικρατήσει. Το Rokugan είναι μία χώρα, όπου δυνατοί shugenja και διαφωτισμένοι μοναχοί ελέγχουν τις δυνάμεις των στοιχείων της φύσης. Είναι μία χώρα όπου αρχαίες φυλές naga, ratling, δράκων και άλλων μυθικών πλασμάτων ζουν και περπατούν ανάμεσα στους ανθρώπους. Είναι μία χώρα όπου πανούργοι δολοφόνοι καιροφυλακτούν στις σκιές, περπατώντας το σκοτεινό μονοπάτι των ninja. Μία χώρα όπου η τιμή είναι τόσο κοφτερή όσο το ατσάλι. Αυτό το βιβλίο περιέχει όλα όσα χρειάζεσαι για να παίξεις περιπέτειες με το σύστημα του Dungeons & Dragons στον κόσμο του Legend of the Five Rings. Για να χρησιμοποιήσει το Rokugan, ο Dungeon Master χρειάζεται το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Oriental Adventures. Ο παίκτης χρειάζεται μόνο το Player's Handbook και το Oriental Adventures. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€39,00 | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ένα προϊόν της Alderac Entertainment Group.*

BEST OF TALES VOLUME II

Σ' αυτό το βιβλίο θα βρείτε μία συλλογή με τα καλύτερα διηγήματα από τον κόσμο του Dragonlance. Ιστορίες από τις θρυλικές εποχές του Kingpriest, την ηγεμονία του Istar και του Πολέμου της Λόγχης, ιστορίες που περιγράφουν την οργή των θεών, τις συγκρούσεις των δράκων και τη γέννηση ηρώων.

Επίσης, περιέχει μία μικρή D20 περιπέτεια, γραμμένη από τον Tracy Hickman (για τέσσερις χαρακτήρες πέμπτου επιπέδου). Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€8,40 | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ένα προϊόν της Wizards of the Coast.*

CHAINER'S TORMENT

Στις αρένες της Cabal ένα μάγος διαλογίζεται. Βαθιά μέσα στο μυαλό του παραμονεύουν ο τρόμος και απίστευτοι εφιάλτες. Δεν χρειάζεται πλέον αυτά τα τέρατα να περιμένουν το σκοτάδι για να βγουν έξω. Το Chainer's Torment είναι το δεύτερο βιβλίο της σειράς Odyssey Cycle για τον κόσμο του Magic: The Gathering. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



€8,40 | **Διατίθεται από την Κάισσα** | *Ένα προϊόν της Wizards of the Coast.*

BONEGNAWERS TRIBEBOOK & COMIC BOOK

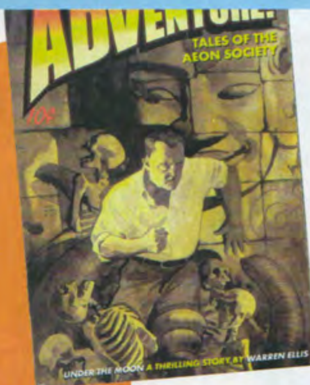


Η πιο χαμηλή από άποψη σεβασμού Tribe στο Werewolf: The Apocalypse, απέκτησε δύο νέα βιβλία αφιερωμένα αποκλειστικά σ' αυτήν. Το πρώτο είναι η επανέκδοση του Tribebook: Bone Gnawers, στο οποίο υπάρχουν σχεδόν διπλάσιες πληροφορίες από αυτές της προγενέστερης έκδοσης, που καλύπτουν τα πάντα γύρω από τους Bonegnawers. Το δεύτερο είναι ένα Comic Book και αυτό αφιερωμένο στην ίδια Tribe, με το Artwork που αρμόζει στο ύφος του Werewolf: The Apocalypse. Δύο διαφορετικά βιβλία για τους BoneGnawers, που όμως είναι αλληλένδετα μεταξύ τους και θα σας βοηθήσουν να μπείτε στο μυαλό ενός BoneGnawer...

Ενα προϊόν της White Wolf

TribeBook: BoneGnawers	€8,50	Διατίθεται από τα Fantasy Shop
Comic Book: BoneGnawers	€17,60	Διατίθεται από τα Fantasy Shop

ADVENTURE, TALES OF THE AEON SOCIETY

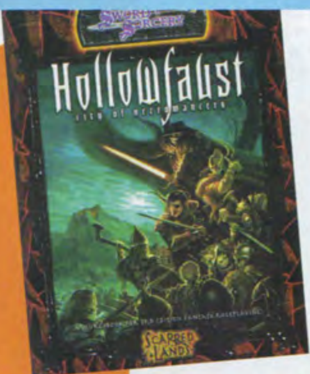


Η White Wolf δεν σταματάει τις εκπλήξεις της και συνεχίζει να μας εντυπωσιάζει κάθε μήνα με νέα βιβλία για όλα τα γούστα και όλες τις ηλικίες. Στο συγκεκριμένο βιβλίο θα βρείτε τους κανόνες και το Setting που χρειάζεται για να παίξετε έναν ήρωα όπως ο Rocketeer και ο Indiana Jones σε έναν κόσμο γεμάτο μυστηριώδη τέρατα, ομίχλη που καλύπτει τους δρόμους και τρελούς επιστήμονες. Κόσμοι όπως αυτός από την ταινία "The Mummy", όχι μόνο μπορούν να ζωντανέψουν μπροστά στα μάτια σας, αλλά μπορείτε να ζήσετε και περιπέτειες μέσα σε αυτούς! Το προϊόν είναι Stand Alone, δηλαδή δεν πρόκειται να κυκλοφορήσουν άλλα βιβλία στη συγκεκριμένη σειρά. Το αγοράζετε και έχετε όλα όσα χρειάζεστε για να παίξετε.

Ενα προϊόν της White Wolf.

	€30,5	Διατίθεται από τα Fantasy Shop

HOLLOWFAUST CITY OF NECROMANCERS

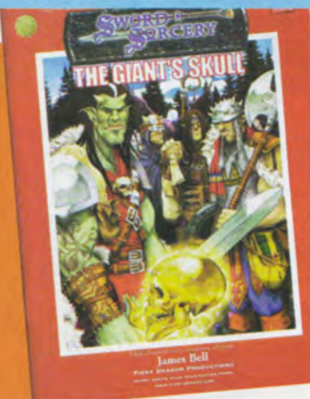


Ο χορός των προϊόντων της Sword & Sorcery, για την 3rd Edition D&D, τώρα αρχίζει! Αυτό είναι το πρώτο βιβλίο βασισμένο στον κόσμο του Scarred Lands και είναι ολοκληρωτικά αφιερωμένο στην πόλη Hollowfaust, η οποία είναι χτισμένη στους πρόποδες του ηφαιστείου Vangal's Throne! Η πόλη αναπτύσσεται και εξελίσσεται, καθώς ορδές από Undead λειτουργούν ως φρουροί της και μία μυστική οργάνωση από μάγους τη διοικεί. Πρόκειται για την πιο μυστηριώδη πόλη σε ολόκληρο το Ghellspad, καθώς θάνατος και ζωή φαίνεται να συνυπάρχουν αρμονικά αλλά και αρρωστημένα. Καλώς ήρθατε στο Hollowfaust, City Of Necromancers... Προσοχή στο θάνατο, παραμονεύει σε κάθε στενό.

Ενα προϊόν από τη Sword & Sorcery για D&D 3rd Edition

	€23,5	Διατίθεται από τα Fantasy Shop

RAPPAN ATHUK 2 & THE GIANT'S SKULL



Δύο ακόμα φρεσκότατες και μοναδικές περιπέτειες για D&D έρχονται να μας καταπλήξουν. Η πρώτη είναι η πολυαναμενόμενη δεύτερη συνέχεια του Dungeon Rappan Athuk, όπου περιγράφονται τα Middle Levels αυτού του ατελείωτου Dungeon, και απευθύνεται σε ήρωες 7ου επιπέδου και άνω! Η δεύτερη περιπέτεια είναι πιο ιδιόμορφη, καθώς περιλαμβάνει δύο αλληλένδετες περιπέτειες, μία όπου οι βασικοί ήρωες είναι Ogres και η αμέσως επόμενη με τους πραγματικούς χαρακτήρες των παικτών. Με αυτόν τον τρόπο περιγράφονται και οι δύο πλευρές στην ιστορία του Giant's Skull. Δύο περιπέτειες που δεν πρέπει να χάσετε...

Ενα προϊόν από τη Sword & Sorcery για D&D 3rd Edition

Rappan Athuk 2	€14,10	Διατίθεται από τα Fantasy Shop
The Giant's Skull	€11,75	Διατίθεται από τα Fantasy Shop



Frodo
Their Arrows Enrage
Eregion's Trails
The One Ring



FantasyShop®

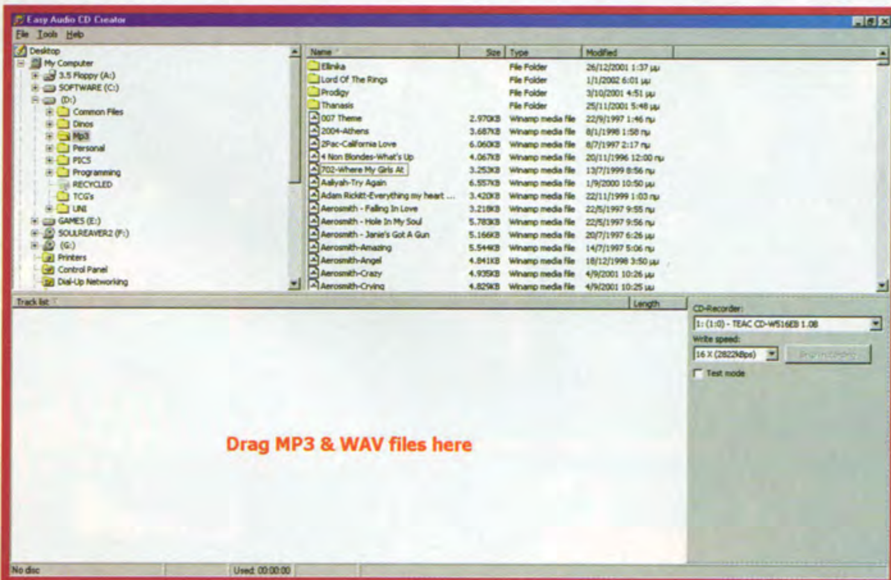
CD TO MP3... MP3 TO CD

Easy CD-DA Extractor

Η εποχή που θα ακούμε μουσική από το στερεοφωνικό μας... σιγά σιγά μάς προσπερνάει! Πλέον μουσική θα απολαμβάνουμε από υπολογιστές και τα τραγούδια θα είναι στη μορφή αρχείων. Ποιοτικός ήχος, καλύτερη ταξινόμηση στο σκληρό δίσκο, το τραγούδι που θέλεις τη στιγμή που το θέλεις, χωρίς να χρειάζεται να αλλάζεις CDs, τα οποία χωράνε ελάχιστα τραγούδια! Το παρόν αλλά και το μέλλον είναι το MP3 ή κάτι παρεμφερές τέλος πάντων, αφού δεν ξέρουμε πού θα μας οδηγήσει η τεχνολογία.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaN@otenet.gr

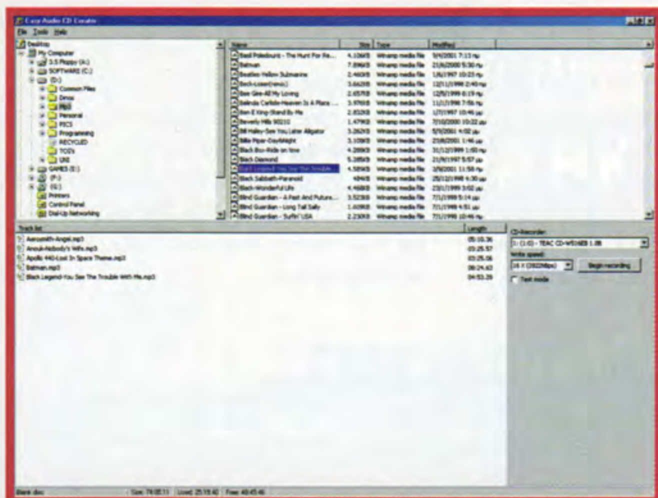
Όπως καταλάβατε, στο "Do It YourSelf" αυτού του μήνα θα σας δείξουμε πώς να μετατρέπετε τα Audio CDs σας σε MP3 και πώς να κάνετε τα MP3 αρχεία σας Audio CD. Το δεύτερο τμήμα του άρθρου προϋποθέτει ότι έχετε εγκατεστημένο στο μηχάνημά σας CD Recorder. Το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσουμε λέγεται Easy CD-DA Extractor, στην έκδοση 4.6.1 Build 1, και θα το βρείτε στα περιεχόμενα του συνοδευτικού CD-ROM. Το πρόγραμμα αυτό θεωρείται από τα κορυφαία του χώρου, γιατί σας επιτρέπει να κάνετε πολλές διαφορετικές εργασίες, για τις οποίες στο παρελθόν χρειαζόσαστε δύο με τρία άλλα προγράμματα. Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος αυτού στο σκληρό σας, στο Folder του θα βρείτε τρία διαφορετικά υποπρογράμματα, τα Creator, Extractor και Converter, συν ένα τέταρτο πρόγραμμα, το Lame Configurator, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιείτε για να αλλάζετε ορισμένες ρυθμίσεις του προγράμματος. Τα βασικά προγράμματα με τα οποία θα ασχοληθούμε είναι το Easy Audio CD Creator και το Easy CD-DA Extractor. Το πρώτο πρόγραμμα σας επιτρέπει να μετατρέπετε τα MP3 αρχεία σας σε Audio CDs (εάν έχετε CD-R, φυσικά). Το δεύτερο πρόγραμμα, το Extractor δηλαδή, είναι εκείνο που σας δίνει τη δυνατότητα να μετατρέψετε Audio CDs σε MP3 αρχεία (και όχι μόνο) στο σκληρό δίσκο σας! Θα αναρωτηθείτε, τώρα, γιατί να μπείτε σε τέτοιο κόπο, αφού έχετε το CD, να μετατρέψετε τα τραγούδια του σε MP3; Η απάντηση είναι απλή... Δυστυχώς, τα CDs κάποια στιγμή χαλάνε, παρ' όλο που υποθετικά είναι φοβερά ανθεκτικά, είτε γιατί δεν τα προσέχατε, είτε γιατί μπήκαν σε χαλασμένο CD Player και τα γέμισε γρατσουνιές, είτε, τέλος πάντων, τους έτυχε κάτι που δεν θα έπρεπε να τους τύχει (π.χ. τα αφήσατε στον ήλιο, χύσατε πάνω τους κάποιο αναψυκτικό κ.λπ.). Αν σε κάποιο CD σας έχετε ένα τραγούδι με τινάγματα ή γρατσουνίσματα στον ήχο, αυτό σημαίνει ότι το CD "χάλασε". Επειδή και εγώ το έχω πάθει (το CD των Metallica, "Black Album", "πηδάει" τα μισά κομμάτια), σας συνιστώ, όταν αγοράζετε ένα νέο Audio CD, να το κάνετε "backup" σε MP3 και από εκεί να ακούτε τα κομμάτια του... Αν θέλετε να το ακούτε στο αυτοκίνητο ή στο στερεοφωνικό, κάνετε μια κόπια του αυθεντικού CD. Οπότε το σετ προγραμμάτων του Easy CD-DA Extractor, σας λύνει τα χέρια. Από τη μια, μετατρέπει ένα Audio CD σε MP3 και, από την άλλη, σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε Audio CDs από τα MP3 που έχετε.



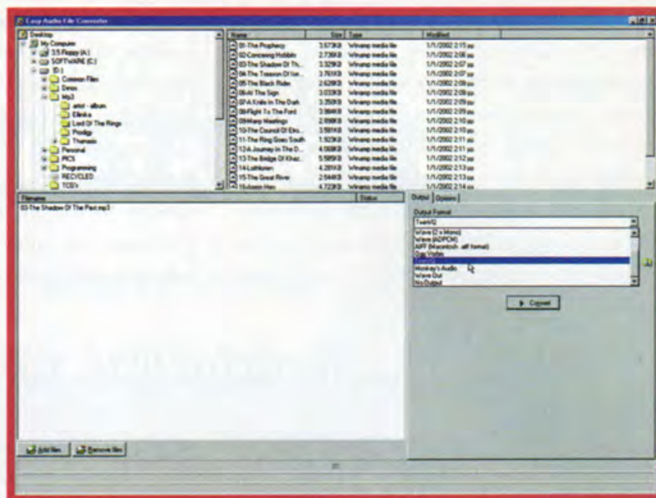
Στο Easy CD-Creator, στο επάνω μέρος, είναι τα περιεχόμενα του σκληρού μας και στο κάτω τα τραγούδια, όπως θέλουμε να δημιουργηθούν στο Audio CD που θα φτιάξουμε.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Τρέξτε το αρχείο EZCDDAX461από το συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού μας. Η εγκατάσταση είναι πολύ απλή και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Αφού ολοκληρωθεί το Install, τρία νέα Icons θα εμφανιστούν στο Desktop σας, τα οποία είναι τα τρία βασικά υποπρογράμματα του Easy CD-DA Extractor (το Converter, το Extractor και το Creator). Το συγκεκριμένο πρόγραμμα (αποτελείται από τα τρία επιμέρους προγραμματάκια) είναι Shareware και μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο 20 φορές! Εάν λατρέψετε το πρόγραμμα (όπως εγώ), από τη συνεχή χρήση του κάποια στιγμή θα τελειώσουν οι δωρεάν δοκιμές του. Μπορείτε να συνεχίσετε να το χρησιμοποιείτε, αρκεί από την αρχική οθόνη που θα εμφανίζεται, η οποία θα σας αναγράφει τον αριθμό των δωρεάν δοκιμών που σας έχουν απομείνει, να κά-



Κάνουμε Drag & Drop τα τραγούδια από το σκληρό δίσκο μας στον κάτω χώρο και έτσι δημιουργείται η Track List του Audio CD. Αργότερα μπορούμε, κάνοντας πάλι Drag & Drop, να αλλάξουμε τη σειρά των τραγουδιών.



Audio File Converter. Επιλέγετε το αρχείο που θέλετε, κάνοντάς το Drag & Drop, και έπειτα επιλέγετε σε τι μορφή θέλετε να το μεταμορφώσετε! Πολύ απλό και πολύ χρήσιμο.

νετε κλικ στο Link που βρίσκεται κάτω από το Unlock, για να γίνετε Registered. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα να το δοκιμάσετε για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Ακολουθεί η παρουσίαση και χρήση των βασικών λειτουργιών των προγραμμάτων Easy CD-DA Extractor και Easy Audio CD Creator. Το πρόγραμμα Easy Audio File Converter δεν θα το παρουσιάσουμε, εξαιτίας στενότητας χώρου. Απλώς να σας ενημερώσω ότι με αυτό το πρόγραμμα μπορείτε να μετατρέψετε αρχεία ήχου Α μορφής σε αρχεία ήχου Β μορφής. Δηλαδή μπορείτε να μετατρέψετε MP3 αρχεία σε Wav, Wav αρχεία σε MP3 ή σε άλλους τύπους αρχείων, όπως Aiff (για Macintosh) και πολλά άλλα. Συν τοις άλλοις, μπορείτε να επιλέξετε και την ποιότητα του ήχου στην οποία θα μετατραπεί το νέο αρχείο (εάν θα είναι Stereo ή Mono, τα KHz και τα KBits!). Είναι σχετικά απλό στη χρήση του και θα το μάθετε στο "άψε σβήσε".

Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ EXTRACTOR

Κάντε double click από το Desktop σας στο εικονίδιο Easy CD-DA Extractor και θα ανοίξει το βασικό παράθυρο λειτουργίας του προγράμματος, το οποίο μοιάζει πολύ με φύλλο εργασίας του Excel. Ο μεγαλύτερος χώρος καλύπτεται από έναν πίνακα, ο οποίος αναγράφει τα περιεχόμενα του CD-ROM ή DVD σας, και στον οποίο θα βάζετε το Audio CD που θέλετε να μετατρέψετε σε MP3. Εάν τη στιγμή που ανοίξετε το πρόγραμμα στο CD σας έχετε μέσα ένα CD-ROM με πληροφορίες, τότε θα γράφει στον πίνακα ότι έχει ένα μόνο Track. Οταν τοποθετήσετε στο CD ένα Audio CD, τότε θα εμφανιστούν στη λίστα όλα τα τραγούδια του Audio CD. Εάν έχετε περισσότερες από μία συσκευές DVD ή CD, από το Menu Device επιλέξτε από ποια συσκευή να διαβάσει το πρόγραμμα. Τοποθετώντας ένα νέο Audio CD στο drive σας, θα εμφανιστεί η λίστα με τα τραγούδια του στον πίνακα. Επιλέξτε ποια από αυτά θέλετε να μετατρέψετε σε MP3, κάνοντας κλικ στο άδειο τετραγωνάκι δίπλα από τον αριθμό του Track. Επειτα, κάνετε κλικ στην επιλογή Extract (έχει το σύμβολο ενός πολύχρωμου CD).

Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο, με πολλές, πάρα πολλές επιλογές! Δυστυχώς, λόγω χώρου, δεν θα τις αναλύσουμε όλες, απλώς θα αναφέρω εν συντομία τις επιλογές που πρέπει να ενεργοποιήσετε για να πάρετε τα αποτελέσματα που θέλετε... δηλαδή να φτιάξετε MP3 αρχεία. Στο OutPut Folder επιλέξτε το Directory όπου θα αποθηκευτούν τα τραγούδια που θα γίνουν Extract από το Audio CD. Στο OutPut Filenames επιλέγετε πώς θα ονομάζονται αυτά τα τραγούδια (προϋποθέτει ότι θα έχετε μπει στον κόπο να ονομάσετε το CD σας και τα τραγούδια του). Εν συνεχεία, αφήστε την επιλογή Internal ενεργοποιημένη και από την μπάρα από κάτω επιλέξτε τον τύπο αρχείου που θέλετε να είναι τα τραγούδια. Στην προκειμένη περίπτωση επιλέξτε MPEG-Layer 3 (MP3 δηλαδή). Υπάρχουν και άλλοι τύποι αρχείων για πιο απαιτητικούς και έμπειρους χρήστες (Wav, Wam, Ogg Vorbis κ.ά.). Κάτω από την προηγούμενη λίστα υπάρχει ακόμα μία, η οποία σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε την ποιότητα ήχου στα νέα αρχεία σας. Οσο πιο καλή η ποιότητα τόσο μεγαλύτερο το αρχείο και τόσο περισσότερη ώρα θα πάρει στον υπολογιστή σας για να δημιουργήσει το αρχείο. Αφήστε την επιλογή Enable ID3 Tag και κάνετε κλικ στο κουμπί Extract, κάτω δεξιά στην οθόνη σας! Αμέσως θα ξεκινήσει η διαδικασία μετατροπής των τραγουδιών που επιλέξατε από το Audio CD σε αρχεία στο σκληρό δίσκο σας. Η χρονική διάρκεια αυτής της μετατροπής εξαρτάται, πρώτον, από την ταχύτητα του PC σας και την ταχύτητα ανάγνωσης του drive, δεύτερον, από την ποιότητα και τον τύπο αρχείο που επιλέξατε και, τέλος, από τον αριθμό των τραγουδιών που θα μετατραπούν!

Οι επιλογές και ρυθμίσεις που έχει το Easy CD-DA Extractor είναι ατελείωτες. Τα βήματα τα οποία σας προανέφερα, είναι τα βασικά για να δημιουργήσετε ένα MP3 αρχείο. Με τον καιρό, μαθαίνοντας καλύτερα το πρόγραμμα, θα μπορείτε να πειραματιστείτε και να έχετε τα αποτελέσματα που θέλετε. Practice will make you better.

Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ CREATOR

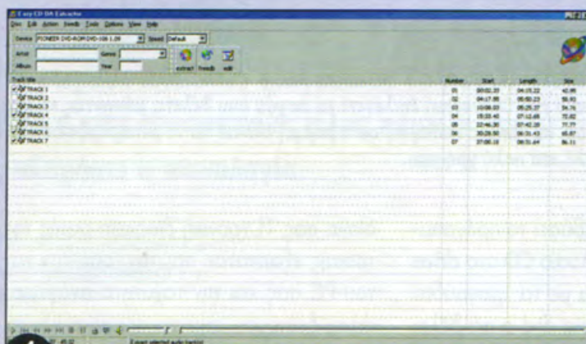
Με το πρόγραμμα Easy Audio CD Creator, μπορείτε να δημιουργήσετε Audio CD από τα MP3 ή Wav αρχεία που έχετε στο σκληρό δίσκο σας. Βασική προϋπόθεση για να λειτουργήσετε το πρόγραμμα είναι να έχετε CD Recorder. Στη χρήση του το πρόγραμμα είναι πολύ πιο απλό από ό,τι το Easy CD-DA Extractor, οπότε δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Κάνετε διπλό κλικ από το Desktop στο εικονίδιο του προγράμματος (Easy Audio CD Creator) για να εκκινήσετε τη λειτουργία του. Η οθόνη του προγράμματος χωρίζεται σε δύο τμήματα, το άνω και το κάτω. Στο άνω μέρος είναι ο υπολογιστής σας (με όλους τους σκληρούς, τα directories κ.λπ.), ενώ στο κάτω μέρος είναι τα αρχεία-τραγούδια που θα έχει το CD που θέλετε να δημιουργήσετε. Τα πράγματα είναι απλά... Από το επάνω μέρος της οθόνης επιλέξτε τα τραγούδια που θέλετε και με Drag & Drop μεταφέρετέ τα στο κάτω μέρος της οθόνης. Προκειμένου να το κάνετε αυτό, πρέπει να πάτε στο directory όπου έχετε συγκεντρωμένα τα

MP3 σας και από εκεί, ένα ένα, να τα περάσετε στο κάτω μέρος της οθόνης. Προσοχή καθώς θα μεταφέρετε τα τραγούδια, μην ξεπεράσετε το όριο χωρητικότητας του άδειου CD που θα έχετε στο CD Recorder (δηλαδή του Audio CD που θα δημιουργηθεί). Για να πληροφορείστε το διαθέσιμο χώρο καθώς βάζετε τα τραγούδια, απλώς να κοιτάτε στο κάτω μέρος της οθόνης στην γκρίζα μπάρα. Εκεί αναγράφονται όλες οι σχετικές πληροφορίες.

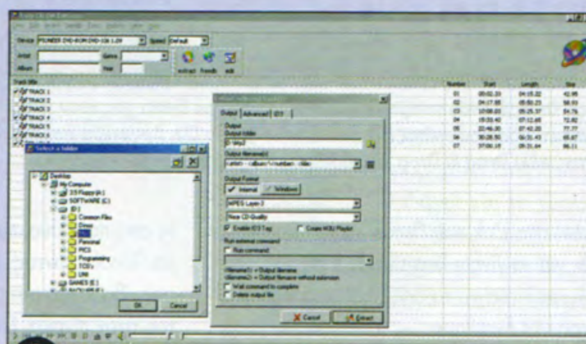
Μόλις είστε έτοιμοι, επιλέξτε την ταχύτητα εγγραφής και κάντε κλικ στο κουμπί "Begin Recording". Εάν δεν έχετε βάλει άδειο CD στο CD Recorder σας, η επιλογή Begin Recording δεν θα είναι ενεργοποιημένη. Δυστυχώς, δεν υπάρχει επιλογή για BURN-Proof, για όσα CD Recorders την υποστηρίζουν, και αυτό είναι από τα μεγαλύτερα αρνητικά του προγράμματος. Προσωπικά, ακόμα προτιμώ το Nero Burning Rom για να "καίω" τα MP3 μου σε CD, αφού είναι πιο αξιόπιστο.

Οπως πάντα, για ενδεχόμενες απορίες ή προτάσεις που έχετε για τη στήλη αυτή, μη διστάσετε να στείλετε e-mail. Καλή μετατροπή της βιβλιοθήκης των CDs σας σε MP3. Είναι μια πολύ επίπονη διαδικασία, αξίζει όμως και με το παραπάνω! PC

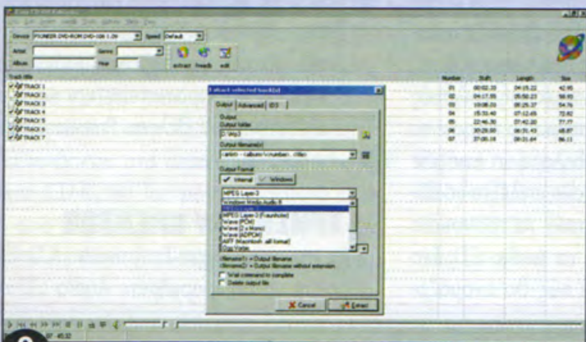
Μετατρέψτε το Audio CD σε MP3



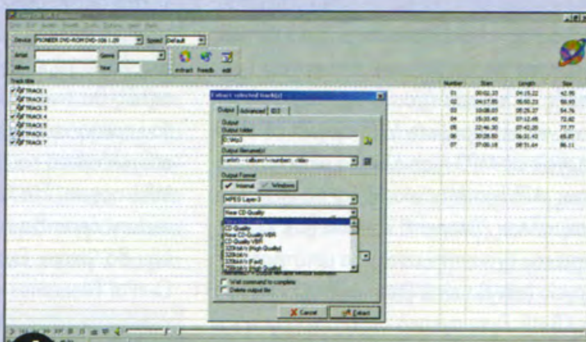
1 Τρέξτε το πρόγραμμα Extractor, τοποθετήστε στο drive το Audio CD σας και επιλέξτε ποια tracks θέλετε να μετατρέψετε σε MP3. Πατήστε το κουμπί Extract για να προχωρήσετε στο επόμενο μενού.



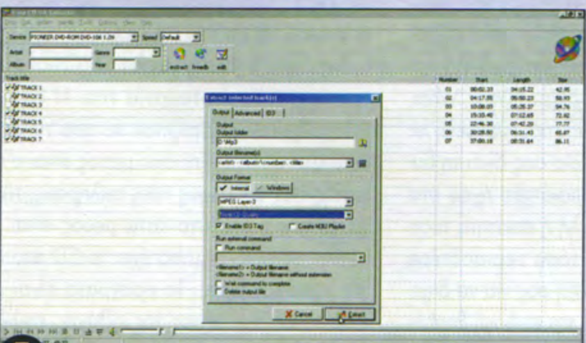
2 Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο, δίπλα από το πεδίο πληκτρολόγησης του Output Folder, θα εμφανιστεί ένα παράθυρο για να επιλέξετε σε ποιο σημείο του σκληρού σας θα δημιουργηθούν τα MP3.



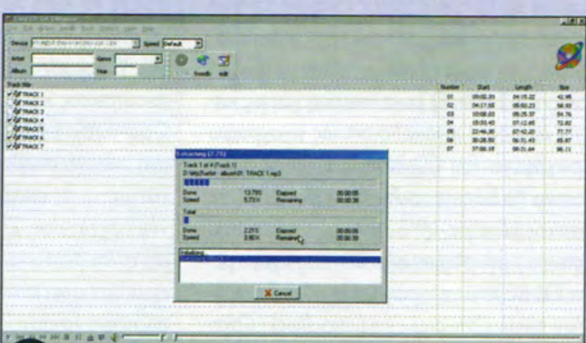
3 Από αυτό το μενού θα επιλέξετε το format των αρχείων, δηλαδή σε τι αρχεία θα μετατραπούν τα tracks. Στην προκειμένη περίπτωση θέλετε να γίνουν MP3, άρα κάνετε κλικ στην επιλογή MPEG Layer-3.



4 Σε αυτό το σημείο καθορίζετε την ποιότητα και κατ' επέκταση το μέγεθος του αρχείου που θα δημιουργηθεί. Οσο πιο καλή η ποιότητα τόσο πιο μεγάλο το μέγεθος. Το Near CD Quality είναι υπεραρκετό για οποιονδήποτε χρήστη.



5 Αφού είστε έτοιμοι, κάντε κλικ στην επιλογή Extract, κάτω δεξιά στο παράθυρο, για να ξεκινήσει η διαδικασία μεταμόρφωσης των τραγουδιών σε MP3.



6 Από το παράθυρο αυτό θα ενημερώνεστε για την πρόοδο που κάνει ο υπολογιστής. Οταν και οι δύο μπάρες γεμίσουν, τα MP3 θα βρίσκονται στο Directory που επιλέξατε στο βήμα 2.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Ελεγχος Joystick με DirectX & Visual C++ — Μέρος 27ο

Οι εναλλακτικές συσκευές εισόδου, όπως joysticks, τιμόνια και gamepads, είναι μερικά από τα φετίχ ενός gamer που σέβεται τον εαυτό του. Είναι, όμως, και πονοκέφαλος για τον προγραμματιστή που προσπαθεί να ομαδοποιήσει τις ιδιορρυθμίες τους και να προγραμματίσει τις λειτουργίες τους. Για ακόμα μία φορά, τα DirectX δίνουν τη λύση...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Μόνο αν ήσαστε ξεχασμένοι περίπου 10 χρόνια στο σπίτι του Big Brother δεν θα έχετε ξανακούσει για τα DirectX. Πρόκειται για μία βιβλιοθήκη με κλάσεις και δομές που χρησιμοποιούνται για απαιτητικές multimedia εφαρμογές. Τα run-time components της βιβλιοθήκης DirectX τα έχουμε όλοι εγκατεστημένα στον υπολογιστή μας. Χωρίς αυτά δεν θα μπορούσαμε, άλλωστε, να παίξουμε το 90% των παιχνιδιών της αγοράς. Για να προγραμματίσουμε στη συγκεκριμένη πλατφόρμα, παρ' όλ' αυτά, δεν αρκούν μόνο τα λίγα megabyte των run-time components. Θα χρειαστούμε το σύνολο του DirectX SDK (Software Development Kit), του οποίου η πλήρης εγκατάσταση αγγίζει σχεδόν τα 150MB (με εκδόσεις τόσο για Visual Basic όσο και Visual C++). Το DirectX 8.0 SDK έχει συμπεριληφθεί ολόκληρο στο CD του τεύχους 138 του "PC Master" και είναι απαραίτητο για την ενασχόλησή σας με το μαγικό κόσμο του game developing.



Παλαιότερες σελίδες του "Programming" σχετικές με DirectX (τεύχη 131, 133, 135 και 137).

ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΤΟΥ PROJECT

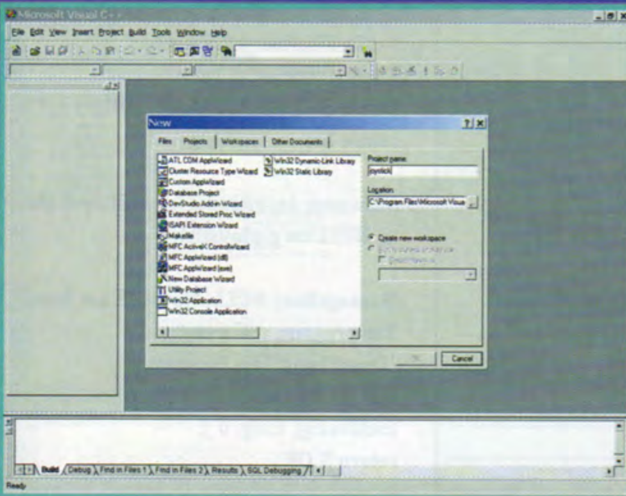
Στο τεύχος αυτού του μήνα θα κατασκευάσουμε μία δοκιμαστική εφαρμογή που προβάλλει τα δεδομένα του joystick στην οθόνη του υπολογιστή μας. Η συγκεκριμένη μέθοδος είναι συμβατή με joysticks, gamepads ακόμα και τιμόνια. Εκμεταλλευόμενοι τις ρουτίνες που παρατίθενται, μπορείτε να μετατρέψετε κατάλληλα τον κώδικα ώστε να τον ενσωματώσετε στα δικά σας παιχνίδια ή, γιατί όχι, στις δικές σας εφαρμογές. Ακόμα και plug-ins του winamp εκμεταλλεύονται joysticks για εισαγωγή δεδομένων.

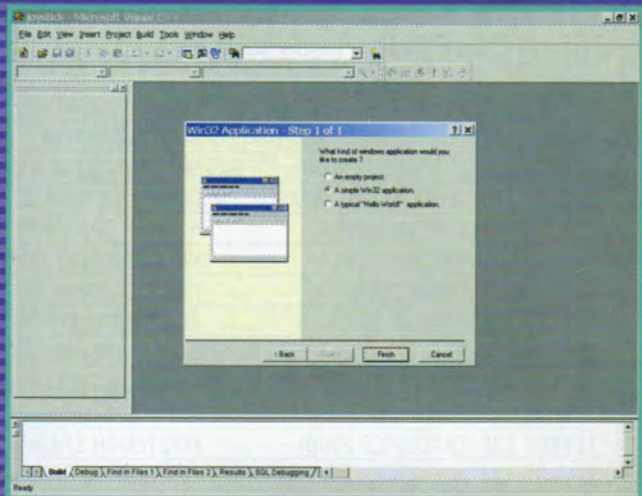
Ξεκινάμε ένα νέο project από τον wizard του τύπου "Win32 Application" (ξεχάστε τις MFC ευκολίες!). Αφού για τίτλο δώσουμε "Joystick", στο επόμενο βήμα επιλέγουμε "Simple Win32 Application" και ακολουθούμε τη ροή του οδηγού. Το περιβάλλον μας είναι έτοιμο για να εμπλουτίσουμε το κεντρικό αρχείο Joystick.cpp. Πρώτα, όμως, χτίζουμε ένα dialog, που θα φροντίσει να μας ενημερώνει για τις αλλαγές στην κατάσταση του joystick. Πρόκειται για μία λιτή φόρμα που διαθέτει πληροφορίες για τους άξονες και τα κουμπιά του χειριστηρίου μας. Μόλις τελειώσουμε μαζί της, ακολουθεί το κυρίως μέρος: ο κώδικας.

ΚΩΔΙΚΑΣ ΜΕ ΕΠΕΞΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΣΧΟΛΙΑ

Τον κώδικα που ακολουθεί προτιμήσαμε να τον παραθέσουμε "non-stop", με μερικά διάσπαρτα επεξηγηματικά σχόλια. Μερικές από τις δομές, όπως αυτή του interface, θα απαιτούσαν ένα "Programming" ολόκληρο για να αναλυθούν, οπότε, προς το παρόν, μπορείτε να τις χρησιμοποιείτε χωρίς να σας απασχολούν οι ουσιαστικές προεκτάσεις τους.

```
//-----------------------------
// Joystick.cpp
//-----------------------------
```


Στο πρώτο μενού του wizard επιλέξτε "Win32 Application".


Στο επόμενο βήμα διαλέξτε ως σκελετό τη "Simple Win32 Application".

```
#define STRICT
#include <windows.h>
#include <basetsd.h>
#include <dinput.h>
#include "resource.h"

//-----------------------------------------------
// Δηλώσεις συναρτήσεων
//-----------------------------------------------
INT_PTR CALLBACK MainDlgProc( HWND
hDlg, UINT msg, WPARAM wParam,
LPARAM lParam );
BOOL CALLBACK EnumAxesCallback(
const DIDEVICEOBJECTINSTANCE* pdidoi,
VOID* pContext );
BOOL CALLBACK EnumJoysticksCallback(
const DIDEVICEINSTANCE* pdidInstance,
VOID* pContext );
HRESULT InitDirectInput( HWND hDlg );
VOID FreeDirectInput();
HRESULT UpdateInputState( HWND hDlg );

//-----------------------------------------------
// Ορισμοί, σταθερές και global μεταβλητές
//-----------------------------------------------
#define SAFE_DELETE(p) { if(p) { delete
(p); (p)=NULL; } }
#define SAFE_RELEASE(p) { if(p) { (p)-
>Release(); (p)=NULL; } }

LPDIRECTINPUT8 g_pDI = NULL;
LPDIRECTINPUTDEVICE8 g_pJoystick =
NULL;
DIDEVCAPS g_diDevCaps;

//-----------------------------------------------
// WinMain()
// Κύρια ρουτίνα προγράμματος (entry
point)
//-----------------------------------------------
int APIENTRY WinMain( HINSTANCE
hInst, HINSTANCE, LPSTR, int )
{
// Εμφάνιση του dialog box.
DialogBox( hInst,
MAKEINTRESOURCE(IDD_JOYST_IMM),
NULL, MainDlgProc );

return TRUE;
}

//-----------------------------------------------
// MainDialogProc
// Initialization περιβάλλοντος και
χειρισμός μηνυμάτων (messages)
//-----------------------------------------------
INT_PTR CALLBACK MainDlgProc( HWND
hDlg, UINT msg, WPARAM wParam,
LPARAM lParam )
{
switch( msg )
{
case WM_INITDIALOG:
if( FAILED( InitDirectInput( hDlg ) ) )
{
MessageBox( NULL, "Error Initializing
DirectInput",
"DirectInput Test Program",
MB_ICONERROR | MB_OK );
EndDialog( hDlg, 0 );
}

// Χρονόμετρο που πυροδοτείται 30 φορές το
δευτερόλεπτο.
// Σε κάθε πυροδότηση γίνεται ανάγνωση
του joystick.
SetTimer( hDlg, 0, 1000 / 30, NULL );
return TRUE;

case WM_ACTIVATE:
if( WA_INACTIVE != wParam &&
g_pJoystick )
{
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Λάθη; Δεν τρέχει τίποτα; Φίλοι προγραμματιστές, μη στεναχωριέστε και μην απελπίζεστε. Στο μενού Project και στην επιλογή Settings ανατρέξτε στο link tab και φροντίστε να εμφανίζονται εκεί τα: dxguid.lib dinput8.lib kernel32.lib user32.lib. Γενικότερα, σε αρκετές απαιτητικές εφαρμογές ενδέχεται να χρειαστείτε σύνδεση με κάποιες από τις ακόλουθες βιβλιοθήκες: ole32.lib oleaut32.lib dxguid.lib dxerr8.lib dinput8.lib kernel32.lib user32.lib gdi32.lib winspool.lib comdlg32.lib advapi32.lib shell32.lib uuid.lib. Καθεμία από αυτές υλοποιεί διαφορετική λειτουργικότητα και σας εξοπλίζει με νέες συναρτήσεις.

Θέματα προηγούμενων τευχών


```
g_pJoystick->Acquire();
}
return TRUE;

case WM_TIMER:
// Update της συσκευής εισόδου (Joystick)
σε κάθε πυροδότηση χρονομέτρου
// Εμφάνιση σχετικού λάθους αν υπάρξει
πρόβλημα.
                if( FAILED(
UpdateInputState( hDlg ) ) )
{
KillTimer( hDlg, 0 );
MessageBox( NULL, "Error Reading Input
State. "
"The program will now exit.", "DirectInput
Test Program",
MB_ICONERROR | MB_OK );
EndDialog( hDlg, TRUE );
}
return TRUE;

case WM_COMMAND:
switch( LOWORD(wParam) )
{
case IDCANCEL:
KillTimer( hDlg, 0 );
FreeDirectInput();
EndDialog( hDlg, 0 );
return TRUE;
}
}

return FALSE; // Σε περίπτωση προβλήματος
}

//-----------------------------
// InitDirectInput()
// Initialization των DirectInput μεταβλητών.
//-----------------------------
HRESULT InitDirectInput( HWND hDlg )
{
HRESULT hr;

// Δείκτης (pointer) για το IDirectInput
interface.
// Δημιουργία του DInput object
if( FAILED( hr = DirectInput8Create(
GetModuleHandle(NULL),
DIRECTINPUT_VERSION,
IID_IDirectInput8, (VOID**)&g_pDI, NULL )
) )
return hr;

// Αναζήτηση για joystick.
if( FAILED( hr = g_pDI->EnumDevices(
DI8DEVCLASS_GAMECTRL,
EnumJoysticksCallback,
NULL, DIEDFL_ATTACHEDONLY ) ) )
return hr;

//Ελεγχος ότι υπάρχει joystick συνδεδεμένο
if( NULL == g_pJoystick )
{
MessageBox( NULL, "Joystick not found.
The program will exit.",
"DirectInput Test Program",
MB_ICONERROR | MB_OK );
EndDialog( hDlg, 0 );
return S_OK;
}

// Η SetDataFormat παίρνει τις default
ρυθμίσεις για "simple joystick mode".

if( FAILED( hr = g_pJoystick-
>SetDataFormat( &c_dfDIJoystick2 ) ) )
return hr;

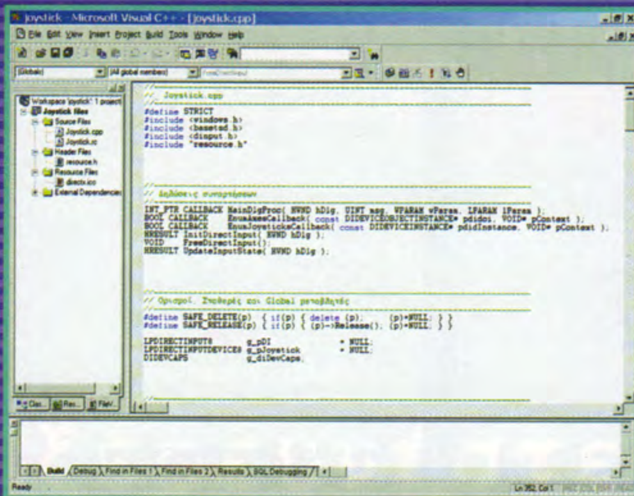
if( FAILED( hr = g_pJoystick-
>SetCooperativeLevel( hDlg,
DISCL_EXCLUSIVE |
 DISCL_FOREGROUND ) ) )
return hr;

// Διαθέσιμοι άξονες του joystick
g_diDevCaps.dwSize = sizeof(DIDEVCAPS);
if ( FAILED( hr = g_pJoystick-
>GetCapabilities(&g_diDevCaps) ) )
return hr;

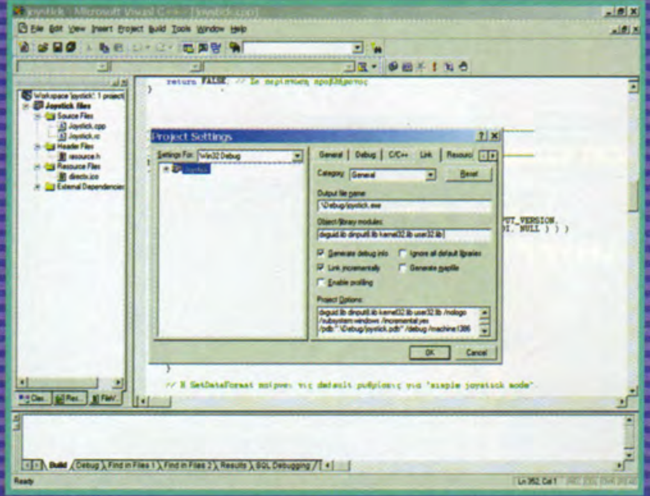
// Enumerating των αξόνων και του εύρους
του καθενός
```

Επικοινωνία με τη στήλη

Περίπου έναν χρόνο μετά τα πρώτα αφιερώματά μας στα DirectX, επανερχόμαστε σε αυτό το τεύχος μετά την πολιορκία των εγκαταστάσεων της Compupress από εκκολαπτόμενους, γεμάτους όνειρα και φιλοδοξίες game programmers. Προτάσεις, ιδέες, δωροδοκίες (σε ευρώ) ή διαμαρτυρίες στη διεύθυνση vaggelis@compupress.gr. Η αλληλογραφία σας διαμορφώνει αυτά που διαβάζετε. Interactive στήλη δίχως τηλεφωνική χρέωση...



Ο κώδικας είναι συγκεντρωμένος σε ένα αρχείο.



Μην ξεχάσετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις στα settings για εκμετάλλευση των DirectX.

```
if ( FAILED( hr = g_pJoystick-
>EnumObjects( EnumAxesCallback,
(VOID*)hDlg, DIDFT_AXIS ) ) )
return hr;

return S_OK;
}

//-----------------------------------------
// EnumJoysticksCallback()
// Device interface για κάθε joystick.
//-----------------------------------------
BOOL CALLBACK EnumJoysticksCallback(
const DIDEVICEINSTANCE* pdidInstance,
VOID* pContext )
{
HRESULT hr;

// interface για ένα enumerated joystick.
hr = g_pDI->CreateDevice( pdidInstance-
>guidInstance, &g_pJoystick, NULL );

if( FAILED(hr) )
return DIENUM_CONTINUE;

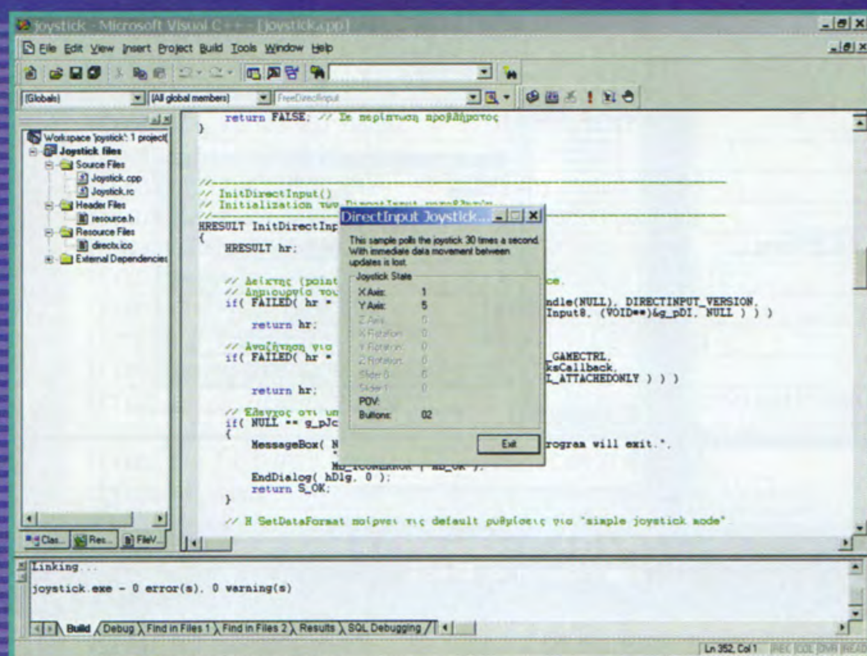
// Τερματισμός enumeration.
// Χρησιμοποιούμε το πρώτο joystick που
βρήκαμε.
return DIENUM_STOP;
}

//-----------------------------------------
// EnumAxesCallback()
// Συνάρτηση Callback για enumerating των
αξόνων.
//-----------------------------------------
BOOL CALLBACK EnumAxesCallback(
const DIDEVICEOBJECTINSTANCE* pdidoi,
VOID* pContext )
{
HWND hDlg = (HWND)pContext;

DIPROPRANGE diprg;
diprg.diph.dwSize = sizeof(DIPROPRANGE);
diprg.diph.dwHeaderSize =
sizeof(DIPROPHEADER);
diprg.diph.dwHow = DIPH_BYID;
diprg.diph.dwObj = pdidoi->dwType;
diprg.lMin = -1000;
diprg.lMax = +1000;

// Εύρος άξονα
if( FAILED( g_pJoystick->SetProperty(
DIPROP_RANGE, &diprg.diph ) ) )
        return DIENUM_STOP;

// Προσαρμογή του Dialog στα δεδομένα του
joystick
if (pdidoi->guidType == GUID_XAxis)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_X_AXIS ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_X_AXIS_TEXT ), TRUE );
}
if (pdidoi->guidType == GUID_YAxis)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Y_AXIS ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Y_AXIS_TEXT ), TRUE );
}
if (pdidoi->guidType == GUID_ZAxis)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Z_AXIS ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Z_AXIS_TEXT ), TRUE );
}
if (pdidoi->guidType == GUID_RxAxis)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_X_ROT ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_X_ROT_TEXT ), TRUE );
}
if (pdidoi->guidType == GUID_RyAxis)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Y_ROT ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Y_ROT_TEXT ), TRUE );
}
if (pdidoi->guidType == GUID_RzAxis)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Z_ROT ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Z_ROT_TEXT ), TRUE );
}
if (pdidoi->guidType == GUID_Slider)
{
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_SLIDER0 ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_SLIDER0_TEXT ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_SLIDER1 ), TRUE );
EnableWindow( GetDlgItem( hDlg,
IDC_SLIDER1_TEXT ), TRUE );
}
```


Το αποτέλεσμα λιτό, αλλά λειτουργικό. Το joystick αναγνωρίζεται...

```
return DIENUM_CONTINUE;
}

//-----------------------------
// UpdateInputState()
// Ελεγχος κατάστασης του joystick και
προβολή της.
//-----------------------------
HRESULT UpdateInputState( HWND hDlg )
{
HRESULT hr;
CHAR strText[128];
DIJOYSTATE2 js;
CHAR* str;

if( NULL == g_pJoystick )
return S_OK;

hr = g_pJoystick->Poll();
if( FAILED(hr) )
{

hr = g_pJoystick->Acquire();
while( hr == DIERR_INPUTLOST )
hr = g_pJoystick->Acquire();

return S_OK;
}

// Κατάσταση joystick (js)
if( FAILED( hr = g_pJoystick-
>GetDeviceState( sizeof(DIJOYSTATE2), &js
) ) )
return hr;

// Προβολή της κατάστασης του joystick στο
dialog
wsprintf( strText, "%ld", js.lX );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_X_AXIS ), strText );
wsprintf( strText, "%ld", js.lY );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Y_AXIS ), strText );
wsprintf( strText, "%ld", js.lZ );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Z_AXIS ), strText );

// Για τιμόνια
wsprintf( strText, "%ld", js.lRx );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_X_ROT ), strText );
wsprintf( strText, "%ld", js.lRy );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Y_ROT ), strText );
wsprintf( strText, "%ld", js.lRz );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_Z_ROT ), strText );

// Για slider controls
wsprintf( strText, "%ld", js.rglSlider[0] );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_SLIDER0 ), strText );
wsprintf( strText, "%ld", js.rglSlider[1] );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_SLIDER1 ), strText );

// Point of view (POV)
if( g_diDevCaps.dwPOVs >= 1 )
{
wsprintf( strText, "%ld", js.rgdwPOV[0] );
SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_POV ), strText );
}

// Πατημένα κουμπιά
str = strText;
for( int i = 0; i < 128; i++ )
{
if ( js.rgbButtons[i] & 0x80 )
str += wsprintf( str, "%02d ", i );
}
*str = 0; // Τερματισμός string

SetWindowText( GetDlgItem( hDlg,
IDC_BUTTONS ), strText );

return S_OK;
}

//-----------------------------
// FreeDirectInput()
// Αποδέσμευση DirectInput αντικειμένων.
//-----------------------------
VOID FreeDirectInput()
{

if( g_pJoystick )
g_pJoystick->Unacquire();

SAFE_RELEASE( g_pJoystick );
SAFE_RELEASE( g_pDI );
}
```

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτό ήταν! Αν σας προβλημάτισε το αποτέλεσμα, διαβάστε δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας πριν να επιτρέψετε στην οργή σας να σχίσει τις συγκεκριμένες σελίδες. Υπάρχουν οι συνήθεις ρυθμίσεις που πρέπει να γίνουν για την ενσωμάτωση των DirectX βιβλιοθηκών στο project σας, ρυθμίσεις που έχουμε αναλύσει και παλιότερα. Αν φιλοδοξείτε μία μέρα να βγάλετε το παιχνίδι που θα σας κάνει πιο διάσημους και από τον Χάρη Κλάδη, μη διστάσετε να ασχοληθείτε με τα DirectX. Οι εποχές που τα γραφικά γίνονταν σε DOS mode, οι Metallica έκαναν μουσική αντί για μηνύσεις και ο Αποστολάκης έπαιζε μπάλα, έχουν περάσει ανεπιστρεπτί. Καιρός να εκσυγχρονιστείτε και να μπείτε στο κλίμα της νοοτροπίας του αντικειμενικού προγραμματισμού, μία φιλοσοφία που υιοθετούν σε όλο το μεγαλείο της τα DirectX. Μέχρι την επόμενη φορά, καλό programming...

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΝΕΚΡΟΣΥΝΤΑΚΤΙΚΟΝ 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΣΑΡΚ-ΣΑΤ

(Ο καθηγητής αρχαιολογίας Μ.Ι. Καπήλογλου πέθανε πρόσφατα με μυστηριώδη τρόπο. Το τελευταίο αυτό γραπτό του, το οποίο έμεινε μισοτελειωμένο, αφήνει σοβαρά ερωτήματα για την ψυχική υγεία του... Παρατίθεται αυτούσιο στη συνέχεια.)

Παιδί μου,
Υπάρχουν πράγματα σχετικά με μένα, τα οποία δεν γνωρίζεις. Κατά τη διάρκεια των ερευνών μου, ανακάλυψα πράγματα τα οποία απειλούν την ανθρωπότητα. Νιώθω ότι η ζωή ξεφεύγει σιγά σιγά από το γερασμένο κορμί μου... Σύντομα θα εγκαταλείψω αυτόν το μάταιο κόσμο. Ελπίζω μόνο να μην καταλήξω Εκεί...

Δεν νομίζω να έχεις ακούσει οτιδήποτε για το "Νεκροσυντακτικόν". Ελπίζω, για το καλό σου, να έχεις ξεφύγει από τη βλάσφημη επιρροή αυτού του απόκοσμου βιβλίου που δεν γράφτηκε από ανθρώπινο χέρι. Εχω κρατήσει σημειώσεις για το τερατούργημα αυτό στη βιβλιοθήκη μου. Τώρα, όμως, θα σου αποκαλύψω πράγματα τα οποία δεν είναι γραμμένα πουθενά, παρά μόνο στη μνήμη μου. Πράγματα που με τον καιρό δηλητηριάζουν επικίνδυνα το μυαλό μου...

Τα νεύρα μου είναι τεντωμένα... Πριν από λίγο νόμιζα ότι άκουσα ένα από αυτά. Ευτυχώς, ήταν μόνο ένα παιχνίδι του διαταραγμένου μυαλού μου. Ελπίζω να μην είναι τίποτα, αλλιώς η καημένη μου ψυχή θα βασανίζεται αιώνια στον απαίσιο Αλλόκοσμο του Σαρκ-Σατ.

Πρέπει να μάθεις πράγματα για τον κόσμο μας, μυστικά που έχουν χαθεί από την ανθρώπινη μνήμη. Πολύ προτού ο άνθρωπος εμφανιστεί στη Γη, στον πλανήτη μας κατοικούσαν οι Παλιοί. Απαίσια εξωγήινα πλάσματα, τα οποία εκδιώχθηκαν για την κακία τους... Ενα από αυτά ήταν και ο Σαρκ-Σατ. Το ανοσιούργημα αυτό κατέφυγε σε μία εναλλακτική διάσταση, μία απαίσια Κόλαση, πέρα από τη φαντασία οποιουδήποτε Δάντη ή Ιερώνυμου Μπος.

Το Πλάσμα έζησε Εκεί για αιωνιότητες, μέχρι που μία καταραμένη μέρα, κάποιος τολμηρός άνθρωπος, ονόματι Ευάγγελος Κράτσας, άνοιξε τις πύλες του καλασμένου Βασίλειού Του. Το Πλάσμα, ένας Δαίμονας Αυτού-που-είναι-πιο-σκοτεινό-από-το-Σκότος-και-πιο-κακό-από-το-Κακό, άδραξε την ευκαιρία... Εισέβαλε στον κόσμο μας, καταλαμβάνοντας τον άμοιρο θνητό που Το απελευθέρωσε... Επειτα εκμεταλλεύτηκε τη θέση του θύματός του: Με απαίσιες τελετουργίες, κατάφερε να φέρει στον κόσμο μας τα δαιμονικά Τέκνα του. Ποτέ ο κόσμος μας δεν αντιμετώπισε τέτοιο κίνδυνο. Οι απαίσιες αυτές βλασφημίες έστειλαν τις ψυχές των συνεργατών του θαρραλέου αλλά ταυτόχρονα ανόητου θνητού, που τόλμησε να παίξει με Δυνάμεις πέρα από την περιορισμένη, ανθρώπινη κατανόησή του, στον Αλλόκοσμό τους, όπου και βασανίζονται αιώνια...

Το θύμα εργαζόταν σε ένα περιοδικό για υπολογιστές. Αυτή ήταν η ευκαιρία για το Πλάσμα να επηρεάσει τον κόσμο μας, αλλά και να φέρει κοντά του νέα θύματα για τις σατανικές τελετουργίες Του, αλλά και ως τροφή για Αυτό και τη Δαιμονική Σπορά του. Γιατί τα απαίσια αυτά τέρατα τρέφονται από τον πόνο της ανθρώπινης ψυχής...



Τα παιδιά του Πλάσματος που βρίσκονται στον κόσμο μας είναι τα ακόλουθα:

Τραπ-Σόικ: Το Κέντρο του Αλλόκοσμου του Σαρκ-Σατ. Το πιο ηλίθιο Πλάσμα που γεννήθηκε ποτέ από άνθρωπο, ζώο ή Παλιό.

Κριτσουισάν: Η Απόλυτη Σοφία. Γνωρίζει την απάντηση σε κάθε ερώτηση, εκτός από μία: Ποια είναι η ερώτηση που δεν γνωρίζει την απάντησή της...

Σαϊκροόφ: Το Παιδί-παιδί για τα θελήματα του Σαρκ-Σατ. Εχει αναλάβει την ευθύνη να βρίσκει τα θύματα του τερατώδους πατέρα Του. Η ασχήμια του είναι παροιμιώδης: Κάθε ζωντανό πλάσμα που αντικρίζει την αληθινή μορφή του πετρώνει, ενώ το μυαλό του συνεχίζει να δουλεύει μέσα στους αιώνες... Μέχρι το πετρωμένο περίβλημά του να σπάσει, έπειτα από χιλιετίες...

Σιτ-Νοκ: Το Απειρο. Βρίσκεται παντού και πάντοτε, ικανό να κάνει πολλά πράγματα ταυτόχρονα. Φήμες το θέλουν να κινεί τα ύπουλα πλοκάμια του μέσα στο Internet...

Σόιλ-Υατ: Η Βία. Ενα πλάσμα που οι φονικές ικανότητές του είναι πέρα από κάθε φαντασία. Επίσης, λέγεται ότι τρέφει μία παρανοϊκή απέχθεια για το γυναικείο φύλο...

Ρίσιλ: Το Πλάσμα που ανοίγει πύλες προς ανείπωτες Κολάσεις με τις εικόνες που δημιουργεί...

Ελπίζω, γιε μου, να έχεις καταλάβει τι βλάσφημες απόκοσμες δυνάμεις απειλούν τον κόσμο μας. Εγώ, όμως, ξέρω το όπλο που μπορεί να τις στείλει μόνιμα στην Κόλαση από την οποία ξέφυγαν... Το όπλο αυτό είναι...

(Κάπου εδώ το χειρόγραφο τελειώνει. Φαίνεται πως ο κακόμοιρος καθηγητής βασανίζεται αιώνια Εκεί. Ο γιος του, αφού είδε ότι το χαρτί δεν μπορεί να πουληθεί ξεχωριστά, το έβαλε μέσα στο αντίτυπο του Νεκροσυντακτικού και το πούλησε. Η μοίρα ήθελε το βιβλίο να πέσει σε μένα, τον κυνηγό της δαιμονικής σποράς του Σαρκ-Σατ. Σύντομα θα μάθω κι εγώ το μυστικό αυτό όπλο. Εγώ, ο DarkAng3l...)

mihgeorg@hotmail.com

Υ.Γ. 1: In the house of PC Master, the dead Sark-Sat sleeps and Dreams...

Υ.Γ. 2: Κ. Κράτσα, αληθεύει ότι το νέο pen and paper RPG της White Wolf για το World of Darkness θα ονομάζεται "Συντάκτης: Το Μαστίγωμα";

Υ.Γ. 3: Για επικοινωνία δοκιμάστε το mihgeorg@hotmail.com.

Υ.Γ. 4: Μπαμπά; Μαμά; Ποιοι είναι αυτοί οι κύριοι με τα άσπρα; Γιατί αυτό το άσπρο πουλόβερ που μου δίνουν κουμπώνει από πίσω; ΟΧΙ, ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΤΡΕΛΟΣ, ΨΩΝΙΟ-ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΕΙΜΑΙ...

Υ.Γ. 5: Προς τον IronSentenced-George: Η καλύτερη ηχητική υπόκρουση για RPG είναι οι ατάκες των συμπαικτών σου, γύρω από το τραπέζι όπου παίζετε. Τώρα για CRPG προτιμώ Thrash και Death metal, γιατί εμπνέουν το ατέλειωτο Hack-and-slash που επικρατεί σε αυτά...

Υ.Γ. 6: Τι έγινε ο Nicoecon; Μήπως κάποια μεταλλού είχε καμία κούκλα εμπνεύσεως Chris Carter και Stephen King;

Υ.Γ. 7: Adventure creation toolkits θα βάλετε στο CD-ROM;

Για όσους τυχόν έχουν χάσει επεισόδια και δεν καταλαβαίνουν τα περί Σαρκ-Σατ και λοιπά, να σημειώσουμε πως πρόκειται για το πραγματικό όνομα του κ. Κράτσα (το "Κράτσας" είναι απλώς αναγραμματισμός του Σαρκ-Σατ, για να μπερδεύονται οι αδαείς).

Για το Νεκροσυντακτικόν ο ίδιος ο Σαρκ-Σατ απαντά: "Το ιερό αυτό βιβλίο γράφτηκε από εμένα σε χαρτί, φτιαγμένο από το δέρμα των πρώτων συντακτών του 'PC Master', ενώ τα κόκκινα γράμματα του βιβλίου, όπως εύκολα μπορεί να αντιληφθεί κανείς, δεν δημιουργήθηκαν από μελάνι... Ορισμένες από τις απόκρυφες τελετές που περιγράφονται στο 'Νεκροσυντακτικόν' με κάθε λεπτομέρεια είναι οι ακόλουθες: 'Τεμαχισμός και κλωνοποίηση reviewer' (πρώτο θύμα ο Τσουρινάκης, που διαχωρίστηκε επιτυχώς σε Ανδρέα και Παρασκευά), 'Δημιουργία συντάκτη στο εργαστήριο παραγωγής ζωής του Δρος Κλαδενστάιν' (το εργαστήριο αυτό καταστράφηκε πλέον, επειδή την πρώτη φορά λειτουργίας του ζητήσαμε από τον Δρα να μας φτιάξει έναν συντάκτη ευφυή, με χιούμορ και λεπτό γούστο και ως αποτέλεσμα δημιουργήθηκε η Ζωή Μαρμαρά), 'Αυτόματη δημιουργία κειμένου χωρίς την παρουσία ή την παρέμβαση συντάκτη' (έτσι γράφεται μέχρι και σήμερα η Αλληλογραφία) και, βέβαια, η περιβόητη τελετή 'Εμφάνιση γυμνού μοντέλου στο εξώφυλλο του περιοδικού' που, δυστυχώς, χρειάζεται ακόμα βελτιώσεις, μια και, όταν δοκιμάστηκε για πρώτη φορά, στο προηγούμενο τεύχος, εμφανίστηκε στο εξώφυλλο μία... αρκούδα!"

ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΖΑΜΙΑ ΣΤΟΝ... ΟΝΕΙΡΟΚΡΙΤΗ

Αγαπητό "PC Master",

Ύστερα από κάμποση ώρα ώριμης σκέψης και αυτοσυγκέντρωσης, η οποία χρειάστηκε για να σκεφτώ αυτόν τον αριστουργηματικό πρόλογο, σου γράφω επειδή αφ' ενός μου τη βάρεσε και αφ' ετέρου για να συγχαρώ τους συντάκτες του περιοδικού. Αν και αρκετά μικρός (14), διαβάζω το περιοδικό σας εδώ και κάτι χρόνια και θα ήθελα να τονίσω ότι είστε το καλύτερο περιοδικό που ασχολείται με τους υπολογιστές. Θα ήθελα, επίσης, να εκφράσω την απογοήτευσή μου σχετικά με τον αχαρακτήριστα εύκολο βαθμό δυσκολίας των παιχνιδιών τύπου strategies. Να σκεφτείτε ότι το ρεκόρ μου ήταν με το Red Alert 2, το οποίο τερμάτισα εντός δύο εικοσιτετραώρων (έχω μούρλια με τα παιχνίδια στρατηγικής...). Καλά, τα Age of Empires ήταν πιο δύσκολα, αλλά όχι και τόσο... και πείτε στον κ. Κλάδη ότι τα "καντήλια" και όλα τα σχετικά τα περνάμε όλοι μας (οι gamemaniacs). Συνεχίστε την καλή δουλειά, καθώς και να μας εκπλήσσετε σε κάθε τεύχος (αναφέρομαι στον Καζαμία του Vantor).

ezogop@aias.gr

Υ.Γ. 1: Θα ήθελα να σας παρακαλέσω να επεκτείνετε την πολύ καλή στήλη σας σχετικά με το Troubleshooting.

Υ.Γ. 2: Καλός ο Καζαμίας, αλλά δεν θα έπρεπε να συνοδεύεται και από κάνα ονειροκρίτη; (Πρέπει, πάντως, να τονίσω πως ο Vantor έχει ταλέντο. Ποια Λίτσα Πατέρα μού λέτε; Αντε, κ. Κράτσα, να σας δούμε και στη Μενεγάκη...).

Υ.Γ. 3: Μια και όλοι μιλάνε για τη μουσική που τους αρέσει... ΖΗΤΩ Η RAP!

Υ.Γ. 4: Κ. Κράτσα, σας προτείνω να δοκιμάσετε το ηλεκτροσόκ, αλλά αν θέλετε τίποτα πιο άμεσο, σας προτείνω την κοντόκαννη.

Φίλε μας,

Ιδού κατ' αποκλειστικότητα και σύμφωνα με την επιθυμία σου, ένα δείγμα από τον πρώτο μεγάλο ονειροκρίτη του "PC Master":

Αν δείτε στον ύπνο σας έναν κηπουρό να κλαδεύει: Μείνετε ξύπνιοι για το υπόλοιπο της νύχτας, καθώς είναι πολύ πιθανό να δεχτείτε ξαφνική επίσκεψη του Κλάδη στο σπίτι σας! Ο,τι πιο επικίνδυνο μπορεί να συμβεί σε άνθρωπο, ειδικά αν ο Κλάδης έχει μείνει νηστικός για περισσότερες από 6-7 ώρες...

Αν δείτε στον ύπνο σας τη Ρέα Τουτουντζή να παρουσιάζει το Xbox στην Comdex: Μην πλησιάσετε καθόλου κοντά της, όσο κι αν το θέλετε, γιατί στη γωνία... παραμονεύει ο Τουλιάς! Ετοιμος να κατασπαράξει οποιονδήποτε τολμήσει να πλησιάσει τη Ρέα... εεε... το Xbox σε απόσταση μικρότερη των 2,5 μέτρων, ο γνωστός συντάκτης δεν θα διστάσει να μετατρέψει το ευχάριστο όνειρό σας σε τρομακτικό εφιάλτη!

Αν δείτε στον ύπνο σας το πράσινο πουλόβερ του Κράτσα: Πάρτε το και επιστρέψτε το αμέσως στον ίδιο. Αν το κρατήσετε για περισσότερες από 4 ώρες, η κατάρα του θα ενεργοποιηθεί και θα μετατραπείτε αμέσως σε συντάκτη του "PC Master", χωρίς την παραμικρή δυνατότητα διαφυγής...

Αν δείτε στον ύπνο σας λογαριασμό του ΟΤΕ που γράφει "Ποσό πληρωμής: 850.000 δρχ." και δίπλα ακριβώς τον Κόντη να γελά ασταμάτητα: Ξυπνήστε αμέσως! Πριν να πέσετε για ύπνο, ξεχάσατε τον υπολογιστή και το modem σας ανοικτά στο T4C και, βέβαια, οι μονάδες του ΟΤΕ πέφτουν αλύπητα...

Αν δείτε στον ύπνο σας έναν κόκορα με μεγάλο λειρί: Λυπούμεθα, ατυχήσατε. Στείλατε επιστολή στην "Αλληλογραφία" και ο Λύρης ετοιμάζεται να την εικονογραφήσει με ένα από τα διεθνώς αναγνωρισμένα και τραγουδισμένα σκιτσάκια του...

Αν δείτε, τέλος, στον ύπνο σας τον Κράτσα να παρουσιάζει τη στήλη της Αστρολογίας στον "Πρωινό Καφέ": Αυτό είναι απλό - το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αλλάξετε κανάλι. Αν ο Κράτσας εμφανίζεται ταυτόχρονα σε όλα τα κανάλια, αλλάξτε χώρα. Αν όλοι οι άνθρωποι γύρω σας, όπου και αν πάτε, μοιάζουν με τον Κράτσα, αλλάξτε πλανήτη. Αν και οι εξωγήινοι είναι φτυστοί ο Κράτσας, τότε κάτι μυρίζει άσχημα: αλλάξτε κάλτσες.

SANITY OR... INSANITY;

Στέλνω αυτό το e-mail, διότι νιώθω την ανάγκη να παρουσιάσω ένα πρόβλημα που αντιμετώπισα με ένα συγκεκριμένο game, καθώς και να παρουσιάσω τη λύση του προβλήματος. Το game στο οποίο αναφέρομαι είναι το SANITY: AIKEN'S ARTIFACT.

1) Εισαγωγή: Ως ένας από τους πολλούς εργαζόμενους νέους, αποφάσισα να επενδύσω μερικά φράγκουλα του χριστουγεννιάτικου δώρου μου σε 1 ή 2 games. Ετσι, πήρα τους δρόμους της Θεσσαλονίκης και έκανα τις προβλεπόμενες εφόδους στα καταστήματα με games. Εντόπισα σε ένα μαγαζί έναν τίτλο που ήθελα να αποκτήσω εδώ και καιρό αλλά είχε πολύ υψηλή τιμή (12.000 δρχ.). Δεν θέλω να ακούσω ξανά ότι δεν υπάρχει Αϊ-Βασίλης! Βρήκα το SANITY σε ένα πολύ γνωστό μαγαζί (πώς το έλεγαν να δεις...) μόνο... κρατηθείτε... μόνο με 2.000!! Λίγο έλειψε να πάρω και τα 10 κομμάτια που είχε στο ράφι!

Αλληλογραφία

Τρέχοντας ή μάλλον πετώντας, φτάνω σπίτι! Βάζω μπρος το PCάκι μου (Cell 1,1MHz, Viper770 Ultra, 448MB RAM, 20GB HD, SBLive 5.1).

Τελειώνει το install...

2) Το πρόβλημα: Πλέον είμαι ψυχολογικά και σωματικά (κατέβασα 2 ποτήρια νερό, επισκέφτηκα την Καλλιόπη, έκλεισα το κινητό, προβλεπόμενη φραπεδιά στο γραφείο) έτοιμος να ξεζουμίσω το game. Διπλό κλικ στο icon του SANITY, φόρτωμα της αρχικής οθόνης (εμφανίζονται οι πρώτες σταγόνες σάλιου στο κάτω χείλος του στόματός μου), πατάω single player, αρχίζει το φόρτωμα της πίστας, μόλις φτάνουμε στο σημείο όπου αναφέρει ότι φορτώνει το world geometry... φορτώνει το world geometry eina... eina ότι φορτώνει το world geometry..., εγώ έλεγα αλλά αυτό δεν έλεγε να το φορτώσει! Το φαινόμενο αυτό λέγεται lockup!

Με τίποτα δεν ξεκολλούσε το PC μου. Μόνο με reset! Install, uninstall και ξανά μανά, αλλά τίποτα... κόλλημα στο world geometry!

3) Η λύση: Υστερα από πολύωρη έρευνα στο Internet και επισκέψεις στο επίσημο site του SANITY, παρατηρώ κάτι που δεν έχω δει ποτέ όσο ασχολούμαι με τα PC games: Δεν υπάρχει κανένα patch, ούτε δείγμα από patch. Next stop: fora.

Εκεί ανακαλύπτω ότι και κάποιοι άλλοι χρήστες αντιμετωπίζουν το ίδιο πρόβλημα και, ψάχνοντας, παρατηρώ ότι κάποιοι λένε για update στους drivers, για κάρτα γραφικών και ήχου, καθώς και για την εγκατάσταση του πιο πρόσφατου DirectX. Στους drivers είμαστε up2date, κατεβάζουμε και το πιο πρόσφατο DirectX8.1, no light in the tunnel!!! Μέσα στο αμάξι, ξύπνημα τον κολλητό, εγκατάσταση, κόλλημα! Πάλι μέσα στο αμάξι, στον άλλο κολλητό, εγκατάσταση... τρέχει το game!!!

Μένω παγωτό και προσπαθώ να καταλάβω τι παίζεται. Νούμερο 1 κολλητός έχει TNT2 σαν εμένα, κολλητός νούμερο 2 έχει Voodoo! Αρα το πρόβλημα έχει σχέση με τις κάρτες TNT2. Για να μη σας παιδεύω άλλο, η λύση στο πρόβλημα βρέθηκε σε ένα πολύ παλιό μήνυμα στο forum.

4) Το παράλογο: Η λύση στο πρόβλημα ήταν τόσο παράλογη, που ακόμα δεν μπορώ να την πιστέψω! Στις ιδιότητες της κάρτας γραφικών (κάνοντας δεξί κλικ στο desktop) πρέπει να ενεργοποιήσουμε την ιδιότητα "εμφάνιση του nVIDIA logo σε d3d εφαρμογές"! Ναι, ναι!!! Και όμως, αγαπητό "PC Master", μετά από αυτή την ενέργεια, παίζω τον τίτλο χωρίς κανένα πρόβλημα ή κόλλημα!

Σας στέλνω αυτό το e-mail σε περίπτωση που κάποιος άλλος χρήστης αντιμετωπίσει το ίδιο πρόβλημα με τον συγκεκριμένο τίτλο και την κάρτα γραφικών, ώστε να ξέρει τι πρέπει να κάνει.

Θα ήθελα να ακούσω σχόλια μέσω e-mail ή ίσως από κάποια στήλη του περιοδικού σας.

Με αγάπη, γουρλωμένα μάτια και σαλεμένα μυαλά

Περικλής "SNaKeY-SNaKeYGR-FiDouLaSGR" Μοσκοφίδης

snakeygr@hotmail.com

Φίλε Περικλή,

Σε ευχαριστούμε θερμά που μοιράστηκες μαζί μας την, πραγματικά εξωφρενική, εμπειρία σου. Ηδη ομάδα οκτώ συνεργατών ετοιμάζει για το επόμενο τεύχος του περιοδικού το μεγαλειώδες 32σέλιδο αφιέρωμα, με τίτλο "Το nVIDIA logo και η σημασία του στην εξέλιξη της πληροφορικής τον 21ο αιώνα". Αν το θέλει κανείς για πτυχιακή ή διπλωματική εργασία, με μία καλή μίζα όλα γίνονται...

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΥΣΤΗΡΗΣ ΚΡΙΤΙΚΗΣ

Κύριε Κράτσα,

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να σας ευχηθώ ό,τι καλύτερο για το νέο έτος! Γράφω για να σας ευχαριστήσω που δημοσιεύσατε το κόμιξ μου στο site του περιοδικού, γεγονός που με χαροποίησε ιδιαιτέρως. Το ανακάλυψα μόλις σήμερα, καθώς μέχρι χθες δεν είχα καθόλου χρόνο για Internet και γενικότερα PC-ενασχόληση (Β' Λυκείου = θάνατος του PCmasterά) και ένιωσα υποχρεωμένος να σας στείλω έστω αυτό το γράμμα. Το να αναγράφεται το όνομά σου στο site του αγαπημένου σου περιοδικού είναι κορυφή! Ε, λοιπόν, τώρα που έπιασα το γλείψιμο (ευγνώμων καθώς είμαι), θα τα πω όλα (κάνε το καλό και ρίξ' το στο γιαλό! ;)):

1) Το περιοδικό είναι άψογο. Η θεματολογία του, η ποικιλία της ύλης που καλύπτει, η εγκυρότητά του, το παρουσιαστικό του, η συνεχής ανανέωσή του, μα πάνω απ' όλα ο τρόπος προσέγγισης του αναγνώστη, είναι λίγα απ' τα στοιχεία που το καθιστούν το καλύτερο της χώρας μας από πλευράς ποιότητας.

2) Ως επί το πλείστον, η συντακτική ομάδα του περιοδικού είναι άπαιχτη και πολύ θα ήθελα στο μέλλον να γίνω κι εγώ μέλος της. Διακρίνω απ' αυτήν, φυσικά, τον κ. Τσουρινάκη, τον οποίο βαθύτατα εκτιμώ για το έργο του, και ύστερα τους Τουλιά, Κόντη (μα καλά, πόσα άρθρα γράφει αυτό το παιδί;), Καλοσκάμπη, Φουρνιστάκη, Κουράφαλο, Σ. Μπέλλο και last but not least τη Ζωή Μαρμαρά.

3) Πραγματικά ασυναγώνιστη η σχέση περιοδικού-αναγνωστικού κοινού και η όλη ατμόσφαιρα που έχετε δημιουργήσει και το επισημαίνω!

4) Οι φαινομενικά άσχετες με το υπόλοιπο περιοδικό στήλες, είναι τέλειες και πιστεύω πως δίνουν μια ιδιαίτερη, χομπίστικη χροιά στο περιοδικό - PLZ ΜΗΝ ΤΙΣ ΑΦΑΙΡΕΣΕΤΕ!!!

5) Το συνοδευτικό CD είναι πάντα πολύ ενδιαφέρον, μόνο που, αν είναι δυνατόν, βάλτε ένα-δυο demos παραπάνω! Στο ερωτηματολόγιο που είχατε δώσει για το ζήτημα αντικατάστασής του με DVD, είχα πει πως επιθυμούσα την αντικατάσταση αυτή, όμως σκεπτόμενος το μέσο αναγνώστη, πιστεύω πως εν τέλει δεν είναι και τόσο καλή ιδέα και πως, μάλιστα, θα μπορούσε να κλονίσει την πολύ ιδιαίτερη σχέση που προανέφερα.

Νομίζω ότι αρκετά με το συμβουλο-γλείψιμο (ουφ!). Ομως, δεν τελειώνω εδώ (κλαψ! ;))! Πρέπει να αναφέρω ότι το Grand Prix ήταν υπέροχο και συγχαρητήρια στους διοργανωτές, καθώς επίσης ότι αυτό τον καιρό "χαίρομαι" με το Return to Castle Wolfenstein, το οποίο επιβάλλεται να μας παρουσιάσει στο κοντινό μέλλον ο αξιότιμος μαστιγοδέκτης Pioneer! ΑΥΤΑΑΑΑΑ!!!

Και πάλι double-multi-monster-ultra thanx για το κόμιξ, χρόνια πολλά, ό,τι επιθυμείτε και σας παρακαλώ να δεχτείτε το μικρό δωράκι που ακολουθεί: Πρόκειται για τη διεύθυνση ενός site με συμβουλές management για αρχισυντάκτες, καθώς και με σπάνιο φωτογραφικό υλικό γύρω απ' τη διαχείριση ενός περιοδικού και των συντακτών του. Η διεύθυνση είναι η εξής:

http://home.clara.net/ourhouse/whip/page.htm . Enjoy!

Υ.Γ. 1: Το Lord of the Rings ήταν τέλειο!!! Στο τελευταίο τεύχος είχατε πει πως θα παρευρισκόσαστε κι εσείς στο Village Center Αμαρουσίου για την παγκόσμια πρεμιέρα, όμως εγώ που πήγα στις 19:30 δεν σας είδα πουθενά! :(

Υ.Γ. 2: Επί την ευκαιρία, το Virgin που συστεγάζεται με το Village Center έχει πολλά παλιά, αλλά και καινούρια παιχνίδια σε ειδικά πακέτα και σε πολύ καλές τιμές (π.χ. Riven και Baldur's Gate αντίστοιχα). Προσωπικά δεν άντεξα στον πειρασμό και θυσίασα το γεύμα Goody's μου για το Gabriel Knight 3 στις 4.100 δρχ.!!! (ή 12 ευρώ;))

Υ.Γ. 3: Save often! :)

Με σεβασμό,

Κωνσταντίνος "Sp@wn" Κανελλόπουλος

Φίλε Κωνσταντίνε,

Δημοσιεύουμε το e-mail σου χωρίς περικοπές, προκειμένου να αποδείξουμε για ακόμη μία φορά πως η κριτική των αναγνωστών μας, όσο έντονη και αυστηρή κι αν είναι, δεν μας φοβίζει σε καμία περίπτωση, αλλά αντίθετα αποτελεί για εμάς τον καλύτερο οδηγό για το μέλλον. Για τη Whip Gallery που μας έστειλες, έχουμε ήδη κα-

ταθέσει αγωγή κατά παντός υπευθύνου, αφού οι φωτογραφήσεις έγιναν στα γραφεία του "PC Master" και στη συνέχεια δημοσιεύθηκαν χωρίς την έγγραφη άδειά μας. Τέλος, το Lord of the Rings το παρακολούθησα την ημέρα της πρεμιέρας στις 3:00 το απόγευμα σε κινηματογράφο της Καλλιθέας, επειδή, σύμφωνα με ακριβείς πληροφορίες μου, στο Μαρούσι έκανε κρύο.

BIG BROTHER

Κατόπιν ωρίμου σκέψεως, αποφάσισα ότι αυτός που πρόκειται να ακούσει τους προβληματισμούς μου είστε εσείς, κύριε Κράτσα. Λοιπόν, το πρώτο θέμα δεν είναι άλλο απο το φοβερό και τρομερό Big Brother. Βαρέθηκα να βλέπω τους ειδήμονες να βγαίνουν σε εκπομπές και να μιλούν επί ώρες για τα φοβερά δεινά που προκαλεί στην κοινωνία και ό,τι άλλο τους κατέβει. Σαφώς και δεν είναι τυχαίοι, ούτε βλάκες, απλώς υπερβολικοί. Εγώ δεν είδα κανέναν αποσυρθέντα (πω πω πω ε, ελληνική γλώσσα και ξερό ψωμί) παίκτη να πει ότι του προκάλεσε πρόβλημα ή κάτι τέτοιο. Αντίθετα υποστηρίζουν ότι υπήρξε μία φοβερή εμπειρία. Εξάλλου η μορφή του ελληνικού Big Brother συγκριτικά με τη μορφή που έχει στο εξωτερικό, μόνο Big Brother δεν είναι. Το Big Brother αποτελεί έναν καθρέφτη της ελληνικής κοινωνίας (όχι όλης, αλλά αυτής που αποτελεί το μέλλον του έθνους μας). Ετσι βλέπουν και οι πολιτικοί τα λάθη στο εκπαιδευτικό σύστημα, το οποίο παρεμπιπτόντως είναι χάλια, το κατάλαβα τώρα που πήγα στο Πολυτεχνείο, όπου είμαστε άσχετοι με τα αντικείμενα. Μα είναι λέξεις αυτές; Οχι, δεν είμαι κανένας φλώρος που μιλάει σαν καθηγητής Πανεπιστημίου, ίσα ίσα που και εγώ έτσι μιλάω, αλλά εκεί το παρακάνουν, κυρίως στη σύνταξη (όχι του ΙΚΑ, της πρότασης). Επειδή ψιλοξέφυγα, αυτό που θέλω να πω είναι ότι μόδα είναι και θα περάσει, υπάρχουν και χειρότερα. Αυτά τα ολίγα, δεν μπορώ να πω και άλλα, γιατί το μέγεθος θα γίνει απαγορευτικό. Θα επανέλθω με Osama Bin Laden την άλλη φορά.

Ευχαριστώ,
Κώστας
z_kos7@hotmail.com

Φίλε μας,
Περί ορέξεως, κολοκυθόπιτα, που λένε. Θες Big Brother; Κάθεσαι και το βλέπεις. Δεν θες; Αλλάζεις κανάλι ή ασχολείσαι με κάτι άλλο εκτός από την τηλεόραση. Εγραψε τόσος κόσμος για το Big Brother και τη "βλαπτική επίδρασή του στην ελληνική κοινωνία", λες κι είμαστε ένας λαός ζώων κι έχουμε ανάγκη τους πεφωτισμένους για να μας οδηγήσουν στον ορθό δρόμο. Καλώς υπάρχει και ο Big Brother, και ο Αγγελόπουλος, και ο Νταλάρας, και ο Max Payne, και η Νίτσα η κομμώτρια, και γενικά οποιοσδήποτε και οτιδήποτε, αρκεί να μας προσφέρεται πάντοτε η δυνατότητα επιλογής. Από κει και πέρα, καθένας ας ασχολείται με αυτό που του αρέσει και τον εκφράζει, εφόσον δεν ενοχλεί τους υπόλοιπους. Προβλήματα υπάρχουν όταν κάποιοι προσπαθούν να περιορίσουν τις πιθανές επιλογές μας, ανάλογα με τα κόμπλεξ και τις εκάστοτε υποκειμενικές "αλήθειες" στις οποίες πιστεύουν.

ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΤΩΝ ΕΞΑΦΑΝΙΣΜΕΝΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Αγαπητέ Βαγγέλη Κράτσα, για ακόμη μία φορά, χαίρε. Χαιρετώ όλους τους συντάκτες, νέους και παλιούς. Ομολογώ ότι τον τελευταίο καιρό κάνετε πολύ καλή δουλειά και αυτό το κείμενο δεν είναι παρά μία συγχαρητήρια επιστολή για όσα έχετε καταφέρει τόσα χρόνια. Αν και διαβάζω σχεδόν καθετί που πέφτει στα χέρια μου, είμαι τακτικός αναγνώστης μόνο του "PC Master" και, όλων των περιοδικών της Ντίσνεϊ στη χώρα μας - είμαι κι εγώ ένα μεγάλο παιδί!

Καταφέρατε να φτάσετε στην κορυφή, να διατηρήσετε τη θέση σας και συνεχίζετε να προσφέρετε. Είστε από τα λίγα περιοδικά που ενδιαφέρονται για τους αναγνώστες και τη γνώμη τους, κάτι που, όπως πολύ καλά ξέρετε, μπορεί μόνο κέρδος να είναι, διότι δεν αποτελεί κοντόφθαλμη πολιτική του στυλ "Εμείς θα κάνουμε αυτό που μας συμφέρει και έχουμε σταθερό αναγνωστικό κοινό, θα συνηθίσουν...", που δείχνει έλλειψη δημοκρατικότητας και οδηγεί τον αναγνώστη στο να πει: "Αντίο"!

Επίσης, πιστεύω ότι διακατέχεστε από δημοκρατικότητα και επιτρέπετε σε όλους να πουν τη γνώμη τους και να ακουστούν. Τα δε ειδικά θέματα είναι πάντα ενδιαφέροντα (π.χ. αφιέρωμα στη Ρομποτική) και κινούνται στον τομέα που αρμόζει σε ένα περιοδικό υπολογιστών και υψηλής τεχνολογίας.

Ωστόσο, θα ήθελα να κάνω μια-δυο παρατηρήσεις. Πρώτα απ' όλα, μία μεγάλη ένσταση σε κάτι που είδα στο περιοδικό. Η λέξη ευρώ -το νέο μας νόμισμα- γραμμένη στα λατινικά "Euro"! Ε, όχι κι έτσι, είπαμε να κρατήσουμε τους ξένους όρους πληροφορικής, όπου δεν υπάρχουν εύηχοι αντίστοιχοι ελληνικοί -προς το παρόν-, αλλά το να μεταφράζουμε και λέξεις άσχετες με την πληροφορική στα αγγλικά, αυτό πάει πολύ. Τουλάχιστον αυτή η λέξη είναι καθαρά ελληνική και το ίδιο το νόμισμα, όπως ξέρετε, αναγράφει τη λέξη στα ελληνικά και στα λατινικά. Το σύμβολο του νέου νομίσματος δόθηκε προς τιμήν της Ελλάδας και του πολιτισμού της και συμβολίζει την Ευρώπη και την Ελλάδα -από τα αρχικά τους γράμματα- και οι δύο γραμμές τη σταθερότητα. Τέλος, στα κέρματα αλλά και στα χαρτονομίσματα η λέξη υπάρχει στα λατινικά και τα ελληνικά (για όσους δεν ξέρουν, το λεγόμενο λατινικό αλφάβητο ήταν κι αυτό ελληνικό -ένα από τα 27 που υπήρχαν τότε στην Ελλάδα!- και το χρησιμοποιούσαν στην Κύμη Ευβοίας). Το θεωρώ αδιανόητο, λοιπόν, οι Ευρωπαίοι ομόλογοί μας να μας τιμούν με αυτό τον τρόπο κι εμείς να αδιαφορούμε.

Πέρα απ' αυτό το ατυχές γεγονός, έχω να πω μόνο καλά λόγια και να ευχηθώ σε όλους σας καλή συνέχεια - που ξέρω ότι θα έχετε.

Παρεμπιπτόντως, παρατήρησα κάτι κουφό στο τελευταίο τεύχος του περιοδικού. Στη σελίδα 38 της στήλης "PC Flash", το πληκτρολόγιο της εικόνας είναι λευκό! Τα πλήκτρα δεν έχουν κανένα σύμβολο πάνω τους. Πώς έγινε αυτό;

Τελευταία παρατήρηση: Τα παιχνίδια Heroes of Might & Magic IV και Might & Magic IX είναι γνωστό εδώ και μήνες ότι θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 2002 και το "PC Master" δεν έχει γράψει ούτε ένα Preview-άκι! Αν και για το δεύτερο δεν υπάρχουν ιδιαίτερες πληροφορίες (μόνο μερικές φωτογραφίες και το γενικό σενάριο), για το πρώτο σίγουρα υπάρχουν, και μάλιστα εκτενέστατες αναφορές και previews.

Επισυνάπτω με το e-mail και μία συνέντευξη του Rob King -ο συνθέτης της New World Computing σε όλα της τα παιχνίδια- για τη μουσική του Heroes of Might & Magic IV, όπου σε κάποιο σημείο δηλώνει ότι πρόκειται για την καλύτερη μουσική της σειράς, με πλήρη χορωδία γυναικών, όπερα και κελτική θεματολογία, ενώ περιέχει τη μεγαλύτερη ποικιλία που έχει εμφανιστεί σε video game, τόσο σε μουσικά όργανα όσο και σε θέματα.

Οπως θα κατάλαβες είμαι κι εγώ φανατικός της σειράς, όπως και ο φίλος Ραδάμανθυς (πρώτη φορά ακούω τέτοιο όνο-



μα, αν και είναι πολύ ωραίο).

Οσον αφορά στη λεγόμενη "κρίση" των adventures, νομίζω ότι ο Ανδρέας υπερβάλει και θα γίνει ό,τι σε όλους τους τομείς που αντιμετωπίζουν το ίδιο πρόβλημα: Ενας κύκλος. Αλλωστε αυτή τη στιγμή όλη η αγορά αντιμετωπίζει κρίση και θα ξεπεραστεί φτάνοντας σε ένα καινούριο σημείο εξομάλυνσης, όπως συνέβη πριν από πολλά χρόνια. Οι κύκλοι διαδέχονται ο ένας τον άλλον και η ζωή είναι πολύ μικρή για να καταβαλλόμαστε από τέτοια πράγματα, τη στιγμή μάλιστα που δεν πληττόμαστε άμεσα.

Πολύ καλή η ιδέα να ενταχθεί η στήλη "Most Wanted" στο CD, γιατί απασχολούνταν με θέματα πολύ μικρής αναγνωστικής μερίδας και έτρωγε πάρα πολύ χώρο από το περιοδικό. Χαίρομαι που σκέφτεστε να εντάξετε και άλλες σε ψηφιακή πλέον μορφή, γιατί ξέρω ότι δεν ενεργείτε απερίσκεπτα, αλλά παίρνετε υπόψη τη δική μας γνώμη. Σας ευχαριστώ όλους εκεί για όλα αυτά τα χρόνια που κάνετε τη δουλειά σας τόσο καλά και δίνετε την ψυχή σας σε αυτό. Αξίζετε την κορυφή του ειδικού Τύπου της πληροφορικής στην Ελλάδα και όχι μόνο. Να είστε καλά και να συνεχίσετε έτσι και καλύτερα.

Με μεγάλη εκτίμηση,
Δημήτρης Μουρατίδης,
Θεσσαλονίκη

Φίλε Δημήτρη,
Αναφερόμενος στην Ντίσνεϊ μας έδωσες μια ιδέα: Με ποιους ήρωες της Ντίσνεϊ, λοιπόν, αγαπητοί μου αναγνώστες, θα αντιστοιχίζατε τους συντάκτες του "PC Master" (ο εκδότης, πάντως, είναι φτυστός ο Σκρουτζ); Οι καλύτερες και πιο έξυπνες απαντήσεις θα δημοσιευθούν από τη στήλη μας!

Οσο για το πώς το πληκτρολόγιο μας προέκυψε λευκό και αγνό, η απάντηση είναι πολύ απλή: Εκείνη την ημέρα που παρουσίαζε το πληκτρολόγιο, ο συντάκτης γενικών καθηκόντων του "PC Master" κ. Κλάδης είχε επιφορτιστεί και με το θεάρεστο και δημιουργικό έργο του βαψίματος των τοίχων στα γραφεία του περιοδικού. Ε, όπως καταλαβαίνετε, αδέξιος ων, ο Χαρούλης δεν πρόσεξε πως είχε αφήσει τον κουβά με την μπογιά επάνω από το πληκτρολόγιο και το κακό, φυσικά, δεν άργησε να συμβεί. Εκτοτε, για τιμωρία, γράφει τα άρθρα του χρησιμοποιώντας αυτό το πληκτρολόγιο και, επειδή παραπονέθηκε πως το άσπρο χρώμα τον ενοχλεί, του δώσαμε και μία χαλασμένη οθόνη που μένει πάντοτε μαύρη, ώστε να μην έχει πλέον πρόβλημα.

DON'T FEAR THE KEEPER

Ο ήλιος είχε χαθεί πίσω από τα βουνά και το σκοτάδι είχε αρχίσει να απλώνεται γύρω μου, όταν αντίκρισα μπροστά μου τον αηδιαστικό πύργο της Compupress... Κοίταξα γύρω μου και αφού βεβαιώθηκα πως δεν υπήρχε κανένα ύποπτο σημάδι, κατευθύνθηκα με σταθερό βήμα προς τη γιγαντιαία πόρτα που οδηγούσε στο εσωτερικό του πύργου... Σταμάτησα μπροστά της και έπιασα το θηκάρι με την ασημένια λάμα που είχα στη ζώνη μου (by the way, πλήρωσα τα κέρατά μου για να την αγοράσω...). Ημουν έτοιμος! Επιασα το διαβολικά λαμπυρίζον ρόπτρο και χτύπησα δυνατά την πόρτα. Μέσα σε κλάσματα δευτερολέπτου η πόρτα είχε ανοίξει διάπλατα μπροστά μου, αποκαλύπτοντας έναν μακρύ, σκοτεινό διάδρομο... Γέλασα με υποχθόνιο ύφος και σιγοψιθύρισα: Οσο και να προσπαθήσεις, Σαρκ, δεν μπορείς να με ξανατρομάξεις! Το τέλος σου πλησιάζει και δεν μπορείς να το αποφύγεις...

Εγώ, ο παμμέγιστος... Πριν να προλάβω να συνεχίσω το εκπληκτικά κολακευτικό εγκώμιο για τον εαυτό μου, τρεις συντάκτες πετάχτηκαν μέσα από τις σκιές και όρμησαν κατά πάνω μου! Χωρίς να χάσω την ψυχραιμία μου (για να λέμε την αλήθεια, πάντα ψυχρό είναι το αίμα μου), έβγαλα τη λάμα μου και έκοψα το νήμα της μίζερης "ζωής" των τριών αυτών σκλάβων του Σαρκ Σατ... Πέταξα τη λάμα στο πάτωμα και προχώρησα. Στους τοίχους υπήρχαν διάφοροι πίνακες που απεικόνιζαν τα βασανιστήρια που περιμένουν όσους τολμούν να εισέλθουν στο κάστρο του δαίμονα... Κάθε πίνακας μού έφερνε στο μυαλό τις μέρες που ήμουν φυλακισμένος εδώ μέσα και έκανε το σώμα μου να τρέμει... Επειτα από λίγο, έφτασα σε ένα μεγάλο δωμάτιο, το οποίο διακοσμούσαν 4 αγάλματα (ένα σε κάθε γωνία). Ρίχνοντας μια προσεκτική ματιά στα πρόσωπα, συνειδητοποίησα την τραγική πραγματικότητα. Τα αγάλματα ήταν κοινοί θνητοί, που τόλμησαν να κοιτάξουν κατάματα τον Σαρκ Σατ και πέτρωσαν! Εγώ, ευτυχώς, είχα έρθει απόλυτα προετοιμασμένος και πανέτοιμος για κάθε ενδεχόμενο... Πριν να προχωρήσω στο επόμενο δωμάτιο, έβγαλα ένα βελούδινο πουγκί από την τσέπη μου. Γέλασα χαιρέκακα και γλίστρησα στο επόμενο δωμάτιο...

Ηταν σχετικά μικρό σε μέγεθος και το πάτωμα κάλυπτε ένα βαρύτιμο χαλί, γεμάτο απεικονίσεις μαχών μεταξύ δαιμόνων και ανθρώπων. Ηξερα πως το χαλί ήταν στην πραγματικότητα ένα τέλειο καμουφλάζ, καθώς κάτω από αυτό υπήρχε μία τρύπα που οδηγούσε στη φωλιά του κέρβερου που φύλαγε τον πύργο... Goofy μισητέ @#$!% σκύλε, σφύριξα με οργή, σύντομα θα έρθει και το δικό σου τέλος...



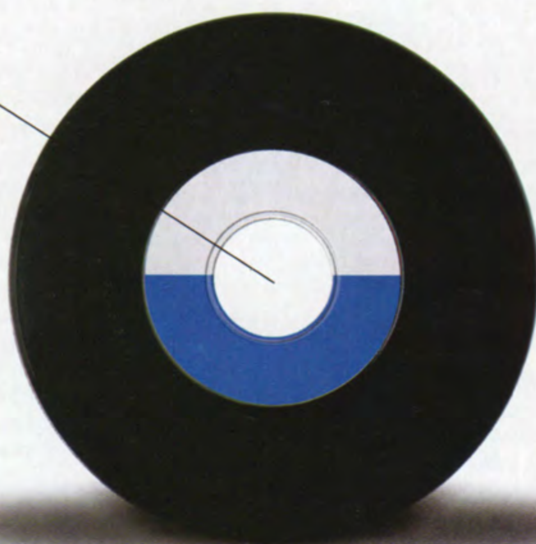
Σήκωσα την άκρη του χαλιού και έριξα το πουγκί μέσα στην τρύπα. Υστερα από λίγο άκουσα τα βήματα του τρισάθλιου όντος και συνάμα το θόρυβο των δοντιών του, καθώς καταβρόχθιζε το άγνωστο αντικείμενο που βρέθηκε μπροστά του. Αφού βεβαιώθηκα πως το κτήνος δεν θα ήταν πλέον εμπόδιο, προετοιμάστηκα για την τελική μάχη μου... Πέταξα την κάπα μου, έβγαλα το γιαταγάνι από τη θήκη του και του έριξα μια ματιά... Δεν κρατούσα ένα τυχαίο όπλο, αλλά το γιαταγάνι του Φύλακα... Ενα πανέμορφο όπλο, με μαύρη λεπίδα, που στην κόψη της τρεμόπαιζαν αδηφάγες φλόγες... Πήρα μια βαθιά ανάσα και έσπρωξα την πόρτα που έκλεινε το δρόμο μου... Το θέαμα που αντίκρισα ήταν αποτρόπαιο... Ο Σαρκ Σατ, κρατώντας το θρυλικό μαστίγιο στο χέρι, μαστίγωνε αλύπητα τον Κόντιο (κατά το Πόντιος).

Εκμεταλλευόμενος το γεγονός ότι ο Κόντης ήταν δεμένος και δεν μπορούσε να βοηθήσει τον Σαρκ (ναι! τους μαστιγώνει αλλά αυτοί είναι με το μέρος του! Ε, ρε ανωμαλίαααα), όρμησα στροβιλίζοντας το γιαταγάνι μου προς το μέρος του Σαρκ Σατ...

Αυτός γύρισε και με κοίταξε με ηρεμία, πιστεύοντας πως είμαι άλλος ένας κοινός θνητός που πήγε να τα βάλει με τον άρχοντα, αλλά έμεινε έκπληκτος! ΕΣΥ?!, φώναξε με τρόμο. Ναι, Σαρκ Σατ, φώναξα. Ηρθα για να βάλω τέλος στην τυραννία σου! Από εδώ και πέρα ΕΓΩ θα είμαι ο άρχοντας της περιοχής! Και καθώς έλεγα αυτές τις λέξεις, φλόγες τύλιξαν το γυμνό κρανίο μου... Δεν θα τα καταφέρεις! Ούρλιαξε και πήγε να με χτυπήσει με το μαστίγιο. Τότε συνέβη το απίστευτο... Πάνω που ήμουν έτοιμος να αποκρούσω το χτύπημα με το γιαταγάνι μου και να νικήσω για πάντα τον μισητό αντίζηλό μου, άνοιξε μία πόρτα και εμφανίστηκε μπροστά μας το πιο εμετικό, αηδιαστικό, τρισάθλιο, ειδεχθές κ.ά. τέρας που είχα δει πο-

CAPITAL 96,5

Κλασικό



Μοντέρνο



Παίζουμε...
τα καλύτερά τους!

Δευτέρα - Παρασκευή

07:00 ✤ 10:00	Φίλιππος Πετρίδης Σταύρος Μπουζάνης
10:00 ✤ 12:00	Χρήστος Χατζής
12:00 ✤ 14:00	Έλενα Μωραΐτη
14:00 ✤ 16:00	Νίκος Πετρουλάκης
16:00 ✤ 18:00	Τάσος Καρατζής
18:00 ✤ 20:00	Γιώργος Πολυχρονίου
20:00 ✤ 22:00	Κώστας Πλατής
22:00 ✤ 24:00	Μάνος Μπούρας
24:00 ✤ 02:00	Κώστας Γεωργίου (Δευτέρα - Πέμπτη)
24:00 ✤ 02:00	Διονυσία Ανδρικοπούλου (Παρασκευή)
02:00 ✤ 04:00	Pure On Decks (Παρασκευή)
02:00 ✤ 07:00	Non Stop Music (Δευτέρα - Πέμπτη)



Σάββατο - Κυριακή

08:00 ✤ 10:00	Κοσμάς Κατραμάδος
10:00 ✤ 12:00	Δημήτρης Σιγαλός
12:00 ✤ 14:00	Χάρης Καββαδίας
14:00 ✤ 16:00	Μάρκος Φράγκος
16:00 ✤ 18:00	Μάκης Μηλάτος
18:00 ✤ 20:00	Αντώνης Βιλλιώτης
20:00 ✤ 22:00	Αλέξανδρος Ριχάρδος
22:00 ✤ 24:00	Μάριος Αποστόλου
24:00 ✤ 02:00	Διονυσία Ανδρικοπούλου (Σάββατο)
24:00 ✤ 02:00	Κώστας Δεικτάς (Κυριακή)
02:00 ✤ 04:00	Pure On Decks (Σάββατο)
04:00 ✤ 08:00	Non Stop Music

Αλληλογραφία

τέ μου... Ο Σαρκ Σατ πάγωσε, ενώ ο Κόντης άρχισε να κλαίει και να λέει πως θα τρώει όλο το φαΐ του... Τρέμοντας από φόβο, άνοιξα τα πύρινα φτερά μου και σπάζοντας τη γυάλινη οροφή, απομακρύνθηκα όσο το δυνατόν πιο γρήγορα από το κάστρο. Το μόνο που πρόλαβα να ακούσω καθώς πέταγα σαν αστραπή ήταν τα λόγια του Σαρκ Σατ, που νομίζω ότι ήταν τα εξής: "Καφούρε, αν ξαναμπείς έτσι απότομα, θα μας πεθάνεις όλους!". Επιστρέφοντας στο γνώριμο μπουντρούμι μου, υποσχέθηκα πως την επόμενη φορά θα είμαι καλύτερα προετοιμασμένος και κατευθύνθηκα προς την κεντρική αίθουσα για να βασανίσω κάνα φυλακισμένο, μπας και περάσει η ρημάδα η ώρα...

R.I.P.

D. the Fallen Dungeon Keeper

alexandros83@yahoo.gr

Χμ... ήσουν πολύ τυχερός που μπήκε ο Καφούρος από την πόρτα. Θα μπορούσε στη θέση του να ήταν το "Γένι που Σφυρίζει", όπως είναι το παρατσούκλι του δαιμονικού, υστερόβουλου, τρισκατάρατου Κλάδη, Φύλακα των Επτά Κλειδιών του Σκότους. Τα κλειδιά αυτά δεν κρέμονται σε μπρελόκ, ως είθισται, αλλά στο σατανικό γένι του αδίστακτου Φύλακα, ο οποίος πάντοτε σφυρίζει αδιάφορα κατά τη διάρκεια της περιπολίας του (εξ ου και το παρατσούκλι του). Μόλις εντοπίσει έναν παρείσακτο, ο Κλάδης μεταμορφώνεται σε τσιπάκι και αρχίζει να ξερνάει μπάλες φωτιάς από τα δεκάδες ποδαράκια του. Οποιος βρεθεί στο δρόμο του, δεν λιώνει από τη φωτιά, που δεν ξεπερνά σε ποσότητα αυτήν ενός αναπτήρα, αλλά πέφτει λιπόθυμος από τις αναθυμιάσεις της καμένης σιλικόνης. Βέβαια, όταν επανακτήσει τις αισθήσεις του, είναι ήδη πολύ αργά, καθώς ο Κλάδης δένει τα θύματά του στον τεράστιο ανεμιστήρα του γιγαντιαίου overclocked PC του και στη συνέχεια, αφήνοντας ένα σαδιστικό χαμόγελο να ζωγραφιστεί στο πρόσωπό του, αρχίζει να πατά αργά αργά το POWER...

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Ring (6 CDs, adventure), Revenant (2 CDs, RPG), Commandos: Beyond the call of duty (1 CD, Strategy) και Tomb Raider 3 (1 CD, Action), όλα σε άριστη κατάσταση, αυθεντικά και με τα κουτιά τους. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Κανελλόπουλος
Τηλέφωνο: 010-6924454
E-mail: abnaxus@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά, σε χαμηλές τιμές, τα The Longest Journey, FIFA 2000, Fade to Black, F1 2000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Παπαδάκης
Τηλέφωνο: 0945-297627

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το πακέτο McAfee Office New Version for 2001 γνήσιο. Τιμή: 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Καραμαλίκης
Τηλέφωνο: 0936-617250

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα Europa Universalis, Mech Commander 2 και άλλα 4.000 δρχ. έκαστο, επίσης 15 άλλα PC games, όχι αντιγραφές, όλα μαζί 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Περιαλής
Τηλέφωνο: 010-2133075

ΖΗΤΕΙΤΑΙ αυθεντικό και με manual το παιχνίδι Freespace2. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης
Τηλέφωνο: 0972-897334
E-mail: astralcyborg@yahoo.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Baldur's Gate 1 και 2 και τα add-ons τους, Diablo 2, MDK 2, Dark Force 2, Nomad Soul, Icewind Dale και X-Files 10.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 010-8083549

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα C&C Tiberian Sun (6.000 δρχ.), C&C Tiberian Sun: Firestorm (5.500 δρχ.), Outlive (6.000 δρχ.), Worms Armageddon (5.000 δρχ.) μαζί με το manual στα κουτιά τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης Παναγούλας
Τηλέφωνο: 0972-897334
E-mail: astralcyborg@yahoo.gr

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Web camera Logitech, αμεταχείριστη (στο κουτί της), με συνοδευτικό software. Από 25.500 δρχ. μόνο 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Γκαντάρας
Τηλέφωνο: 04930-22766

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Intel Pentium 2 300MHz επεξεργαστής, ODI Legend V motherboard, 64MB RAM, VGA card PCI Diamond Stealth 2 S220, CD-ROM Hitachi 24x, FDD 1,44MB. Ολα μαζί μόνο 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτριος Μακρίδης
Τηλέφωνο: 0310-617311, 0932-720888

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ modem Crypto Extra 56K (10.000 δρχ.), modem εσωτερικό 56K (10.000 δρχ.), κάρτα ήχου AL500 7, κάρτα γραφικών S3 Virge/DX και CD-ROM Pioneer. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ανδρέας Μπακαλούδης
Τηλέφωνο: 0945-069620

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα γραφικών HERCULES GeForce 2 GTS TV-Out 55.000 δρχ., κάρτα ήχου Creative Soundblaster Live 10.000 δρχ., modem Diamond Supra 56K PCI 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Μπίκας
Τηλέφωνο: 0310-413704, 0972-334574

ΠΩΛΕΙΤΑΙ DVD Hitachi GD2500 4x 24x μαζί με κάρτα αποκωδικοποίησης Creative DxR3 μόνο 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Μπίκας
Τηλέφωνο: 0310-413704, 0972-334574

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών S3 Virge 4MB αμεταχείριστη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σπύρος Κόλλας
Τηλέφωνο: 06610-39820

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Gameboy Color χρώματος μοβ, σχεδόν αμεταχείριστο, με το κουτί και τις οδηγίες του. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Κανελλόπουλος
Τηλέφωνο: 010-6924454 (17:00-22:00)
E-mail: abnaxus@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κασέτα Pokemon Blue version τερματισμένη και τα 150 Pokemon πιασμένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Ποζρικίδης
Τηλέφωνο: 0310-445122

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ, με πείρα στους Η/Υ, δίνει λύσεις για όλα τα προβλήματα. Περιοχή: Ηλιούπολη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παντελής Μηλιός
Τηλέφωνο: 0973-057045

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sega Dreamcast με 2 χειριστήρια, memory card και 12 κορυφαία παιχνίδια, όπως τα Sonic 2, NBA 2K2, Code Veronica και άλλα. Τιμή: 70.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Πλιάτσιος
Τηλέφωνο: 04610-87575, 0972-192696

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Playstation με 3 χειριστήρια, 1 κάρτα μνήμης και 8 αυθεντικά παιχνίδια, χωρίς τσιπάκι, μόνο 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Μαρανδιανός
Τηλέφωνο: 010-8055752

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα τεύχη GAMES έως και το 50. Λείπουν ελάχιστα. Πάρα πολύ καλή κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πέτρος Κηπουρόπουλος
Τηλέφωνο: 02950-97678
E-mail: apknav@hol.gr

PC



Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑΣ ΤΑΞΗΣ

ΝΙΚΟΣ ΚΑΝΑΚΑΡΗΣ

- Λέσχη Μπίλντερμπεργκ
- Bohemian Grove
- Skull and Bones
- Επιτροπή των 300
- Τριμερής Επιτροπή
- Λέσχη της Ρώμης
- Ποιοι προωθούν τη Νέα Τάξη Πραγμάτων;
- Τα Πρωτόκολλα των Σοφών της Σιών
- Ποιοι ελέγχουν την Οικονομία;
- Πόλεμοι του 20ού Αιώνα. Για ποιους λόγους έγιναν;
- Η Μυστική Κυβέρνηση του Πλανήτη

Μοναδικά βιβλία για ιδιαίτερους ανθρώπους



ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ ΣΤΗ ΣΦΙΓΓΑ

ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΣΟΦΙΑΣ

COLIN WILSON

- Αιγυπτιακά Μυστήρια
- Απαγορευμένη Αρχαιολογία
- Η ηλικία της Σφίγγας
- Ήταν η Μεγάλη Πυραμίδα Αστεροσκοπείο;
- Οι Χάρτες των Αρχαίων Θαλασσοπόρων
- Βρίσκεται η Ατλαντίδα στην Ανταρκτική;
- Οι σπηλαιογραφίες των Κρο-Μανιόν
- Η Σφίγγα και οι χαμένοι Ατλάντιοι
- Οι προφητείες των Μάγιας
- Η μετάπτωση των Ισημερινών
- Ο άνθρωπος της Ιάβας
- Οι πυραμίδες και η Ζώνη του Ωρίωνα



ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΑΞΙΔΙΑ

ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΣΤΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

ΘΑΝΑΣΗΣ ΒΕΜΠΟΣ

Έντεκα «απαγορευμένες» διαδρομές σε Ιερά και Ναούς, παράξενες κρύπτες, μυστικά loci και τόπους δύναμης.

- ΠΑΡΙΣΙ: Ο σκοτεινός υπόγειος κόσμος της Πόλης του Φωτός
- ΛΟΝΔΙΝΟ: Μυστικές διαδρομές στην Ομίχλη
- ΜΙΛΑΝΟ: Μουσείο βασανιστηρίων και Ιερά Εξέταση
- ΒΑΡΚΕΛΩΝΗ: Αντόνιο Γκαουντί και η Μαγική Αρχιτεκτονική
- ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ: Η Ιερή Γεωμετρία της Αγίας Σοφίας και το Τοπ Καπί
- ΜΑΡΟΚΟ: Στους Ιερούς τόπους του Ισλάμ
- ΜΠΑΛΙ: Οδοιπορικό στην ψυχή της Ασίας
- ΤΕΟΤΙΧΟΥΑΚΑΝ: Προσκύνημα στην Πόλη των Θεών
- ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΜΕΞΙΚΟ: Η Παρθένος της Γουαδαλούπε
- ΜΟΝΤΕ ΑΛΜΠΑΝ-ΜΙΤΛΑ: Στις φωλιές του Φτερωτού Ερπετού
- ΣΙΒΗΡΙΑ: Αρμενίζοντας στο Πυρηνικό Αρχιπέλαγος

ΜΕΤΑΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε. ΛΩΡΗ ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ 13, 546 22 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 0310 226 166 - FAX: 0310 221 583
ΜΕΘΩΝΗΣ 47-51, ΕΞΑΡΧΕΙΑ 106 81 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 010 38 10 565 - FAX: 010 38 10 139 • http://www.metaekdotiki.gr

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ

Εν αναμονή του δεύτερου μέρους της τριλογίας του Αρχοντα των δαχτυλιδιών (μα τι λέω ο πωρωμένος!), θα προσπαθήσουμε να συμβιβαστούμε με δύο ταινίες που θα έρθουν σε λίγους μήνες στη χώρα μας.

του Δημήτρη "Drizzt Do'Urden" Ιωαννίδη
jim@compupress.gr



SPIDERMAN MOVIE

Σκηνοθεσία
Sam Raimi

Σενάριο
David Koepp, Alvin Sargent

Παραγωγή
Columbia Pictures

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Tobey Maguire (Peter Parker; aka Spider-Man), Willem Dafoe (Norman Osborn; aka the Green Goblin)

Η ιστορία του ανθρώπου-αράχνη, ενός από τους δημοφιλέστερους ήρωες των παιδικών μας χρόνων (και όχι μόνο), έρχεται επιτέλους στη μεγάλη οθόνη. Η υπόθεση είναι λίγο πολύ γνωστή. Ο Peter Parker (**Tobey Maguire**) είναι ένας σπουδαστής, που ζει στο Queens της Νέας Υόρκης με τη θεία του May (Rosemary Harris) και το θείο του Ben (**Cliff Robertson**). Παράλληλα, εργάζεται ως φωτογράφος στην εφημερίδα "Daily Bugle", ιδιοκτησίας J. Jonah Jameson (J.K. Simmons). Ο Peter, που είχε χάσει τους γονείς του σε νεαρή ηλικία, ζει μία φυσιολογική ζωή, όπως κάθε νέος της ηλικίας του.

Ολα αυτά, όμως, θα αλλάξουν άρδην, όταν ο Parker δαγκώνεται από μία ραδιενεργό αράχνη. Ο νεαρός αντιλαμβάνεται ότι αποκτά σιγά σιγά περίεργες ιδιότητες, όπως τη δυνατότητα να σκαρφαλώνει στους τοίχους και στο ταβάνι. Επιπλέον αναπτύσσει ένα είδος έκτης αίσθησης, το οποίο τον προειδοποιεί για κάθε επερχόμενο κίνδυνο. Το πιο περίεργο, όμως, απ' όλα είναι το γεγονός ότι μπορεί πλέον να εκτοξεύει ένα είδος ιστού αράχνης από την περιοχή των καρπών του!

Εδώ συναντάμε μία μικρή διαφοροποίηση σε σχέση με την αυθεντική ιστορία του Spidey. Πρόκειται περισσότερο για μία "φήμη" που δεν γνωρίζουμε αν θα επαληθευτεί, τελικά. Μέχρι τώρα γνωρίζαμε πως οι "αδένες" που παρήγαγαν το θρυλικό ιστό του super ήρωα ήταν μηχανισμοί κατασκευασμένοι από τον Parker. Η ταινία χρησιμοποιεί ένα εντελώς διαφορετικό concept, σύμφωνα με το οποίο ο ιστός προέρχεται από γενετικά μεταλλαγμένους αδένες, που δημιουργήθηκαν στην περιοχή των καρπών του Spiderman κατά τη διάρκεια της μετάλλαξης. Πρόκειται, όντως, για μία εντυπωσιακή αλλαγή, αν, φυσικά, αποδειχθούν αληθινά όσα διαβάσαμε στο Διαδίκτυο.

Συνεχίζοντας με την υπόθεση της ταινίας, ο Parker αποδέχεται τη νέα προσωπικότητά του, ονομάζει τον εαυτό του **Spiderman** και αποφασίζει να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του για να κερδίσει χρήματα. Λίγο αργότερα, ο θείος του Peter πέφτει θύμα δολοφονίας από έναν εγκληματία. Ο νεαρός τότε μετατρέπεται στο γνωστό σούπερ ήρωα, ορκιζόμενος να πάρει εκδίκηση για το θάνατο του θείου του.

Ο αγαπημένος ήρωας των κόμιξ της Marvel "περνάει", επιτέλους, με αξιώσεις στη μεγάλη οθόνη.

Την ίδια περίπου χρονική περίοδο, που ο Peter Parker έπαιρνε τις αποφάσεις που θα άλλαζαν για πάντα τη ζωή του, ένας άλλος επιστήμονας, με το όνομα Norman Osborn, προσβαλλόταν από ένα πειραματικό χημικό αέριο και μετατρεπόταν σε ένα αηδιαστικό πράσινο ξωτικό (ή τελώνιο, αν προτιμάτε τη μετάφραση, του Lord of the Rings), γνωστό και ως **Green Goblin**. Σημειώνεται πως, μεταφράζοντας το goblin ως ξωτικό, δεν εννοώ elf, φυσικά. Οχι τίποτα άλλο, αλλά δεν θα ήθελα να με "κράξετε" στο forum, όπως κάποιον άλλον συνάδελφο που μπέρδεψε τα hobbits με τα elves - (Joke).

Η ταινία προσπαθεί να ισορροπήσει μεταξύ της διπλής ζωής που έχει πλέον ο Peter Parker. Από την μία έχουμε τον απλό, σεμνό και (γιατί όχι) ψιλό-nerd φωτογράφο-σπουδαστή, ο οποίος "τα ακούει" κάθε λίγο και λιγάκι από τον εκδότη του (κάτι μου θυμίζει αυτό) και, από την άλλη, είναι ο σούπερ ήρωας Spiderman, ο οποίος δεν σηκώνει μύγα στο σπαθί του. Ως φωτογράφος ο Peter θα προσπαθήσει επίσης να κερδίσει τη συμπάθεια μίας συναδέλφου του, ονόματι Mary Jane Watson (σιγά μη δεν υπήρχε και μια γυναίκα στην ταινία!). Επιπλέον, θα πρέπει να αντιμετωπίσει τον μισητό αντίπαλό του Green Goblin σε μία μάχη μεταξύ υπέρ-ηρώων, που διεξάγεται πάνω από τους ουρανοξύστες της Νέας Υόρκης.

Η αλήθεια είναι πως η ταινία δείχνει φοβερά εντυπωσιακή από ένα trailer που είδαμε. Ας ελπίσουμε η ταινία να σεβαστεί το μύθο που έχει δημιουργήσει ο Spidey όλα αυτά τα χρόνια μέσα από τα κόμιξ της Marvel και να σταθεί αντάξια των περιστάσεων. Το αντίστοιχο παιχνίδι για τα PCs, πάντως, τα κατάφερε αρκετά καλά...





CINE news

Σπάει τα ταμεία το "Lord of the Rings" στην Αμερική: Το αριστούργημα του Tolkien επιβεβαιώνει τις προβλέψεις που το ήθελαν να ηγείται της κούρσας των ταινιών στο αμερικανικό Box Office. Πιο συγκεκριμένα, η ταινία έχει καταφέρει, μέσα σε τρεις εβδομάδες που προβάλλεται, να γεμίσει τα ταμεία των παραγωγών με το διόλου ευκαταφρόνητο ποσό των $205.503.000.

Ο DiCaprio Μέγας Αλέξανδρος: Ο νεαρός πρωταγωνιστής του "Τιτανικού" και ένας από τους πιο συμπαθείς ηθοποιούς, ιδιαίτερα στο θηλυκό κινηματογραφόφιλο πληθυσμό, Leonardo DiCaprio, ακούγεται πως θα υποδυθεί το Μέγα Αλέξανδρο στην ομώνυμη ταινία, που ήδη προγραμματίζεται στο Hollywood. Η ταινία θα εξιστορεί τη ζωή και τις πολεμικές εκστρατείες του μεγάλου Μακεδόνα στρατηλάτη.

Ο Michael Jackson στο Men In Black 2: Ο γνωστός ασπρόμαυρος pop star Michael Jackson εικάζεται ότι θα παίξει ένα μικρό ρολάκι στο επερχόμενο "Men In Black 2". Οι φήμες που τον θέλουν να υποδύεται έναν εξωγήινο και χωρίς αμφίεση, μάλιστα, κρίνονται ως ανακριβείς - (Joke). Η είδηση, πάντως, είναι πέρα για πέρα αληθινή.

Το House of The Dead γίνεται ταινία: Φαντάζομαι πως οι περισσότεροι θα γνωρίζετε την επιτυχημένη σειρά παιχνιδιών της Sega με τίτλο House of The Dead. Η συγκεκριμένη σειρά πρόκειται να "περάσει" και στη μεγάλη οθόνη μέσω της ομότιτλης ταινίας. Σύμφωνα με τα πρώτα στοιχεία, το όλο στόρι θα εξελίσσεται σε ένα νησί, όπου μία ομάδα από ravers (!) θα δέχεται επίθεση από zombies κατά τη διάρκεια ενός πάρτι. Ενδιαφέρον, αν μη τι άλλο...

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Σκηνοθεσία
George Lucas

Σενάριο
George Lucas, Jonathan Hales

Παραγωγή
20th Century Fox

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Hayden Christensen (Anakin), Natalie Portman (Amidala), Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi).

Η δεύτερη (ή μήπως η πέμπτη;) συνέχεια μίας από τις πλέον αναμενόμενες και αγαπημένες ταινίες όλων των εποχών. Λίγα πράγματα είναι γνωστά για το νέο "**Star Wars**", αφού το σενάριο φυλάσσεται ως επτασφράγιστο μυστικό στα στούντιο της 20th Century Fox. Η ιστορία διαδραματίζεται δέκα χρόνια έπειτα από τα γεγονότα που είδαμε στο "Phantom Menace". Οι γνωστοί μας ήρωες από το Episode One έχουν αλλάξει αρκετά. Ο Anakin Skywalker (**Hayden Christensen**) έχει μεγαλώσει και είναι πλέον ο μαθητευόμενος Jedi του Obi-Wan Kenobi (**Ewan McGregor**), ο οποίος με τη σειρά του έχει γίνει από μαθητής καθηγητής. Οι δύο σύντροφοι θα προσπαθήσουν αυτή τη φορά να προστατέψουν την Padme Amidala (Natalie Portman) από μία φατρία αντίπαλων πολιτικών.

Κατά τη διάρκεια της ταινίας θα αποκαλυφθεί ο έρωτας της πριγκίπισσας Amidala και του Anakin Skywalker. Σύμφωνα με τις διάφορες φήμες που διαβάσαμε σε ιστοσελίδες του Δικτύου, οι δύο νέοι θα εμπλακούν σε μία περιπέτεια





μόνοι τους, χωρίς τον Obi-Wan, ο οποίος θα επιλέξει διαφορετικό δρόμο, αλλά, φυσικά, στο τέλος θα ανταμώσουν όλοι μαζί. Στην ταινία θα συναντήσουμε επίσης πολλές από τις cult φιγούρες που αγαπήσαμε σε όλα τα προηγούμενα Star Wars (Yoda, Mace Windu, Ki-Adi Mundi, Mas Amedda, Jar Jar, R2-D2, C-3PO, Palpatine και άλλοι). Επιπλέον, όπως είναι λογικό, θα υπάρξουν και αρκετοί νέοι κακοί, τους οποίους θα κληθούν να αντιμετωπίσουν οι Jedi. Δυστυχώς, δεν μπορέσαμε να έχουμε στα χέρια μας περισσότερα στοιχεία για αυτή τη σπουδαία παραγωγή, αφού ακόμα και στο επίσημο site της ταινίας (**www.starwars.com**) κρατείται σιγή ιχθύος σχετικά με το βασικό σεναριακό υπόβαθρο του φιλμ. Οπως και να 'χει, πάντως, ακόμα και αν ψιλοαπογοητευτήκαμε από το "Phantom Menace", το μόνο σίγουρο είναι πως οι περισσότεροι από εμάς περιμένουμε την ταινία με πολλή αγωνία και ενδιαφέρον. Το μόνο σίγουρο είναι πως θα επανέλθουμε στο θέμα, όταν θα έχουμε περισσότερα στοιχεία στα χέρια μας.

New DVD Releases

- Enemy At The Gates
- The Omen Trilogy
- Traffic
- The Mummy Returns
- Doctor Zhivago
- Chocolat
- The Aristocats
- Pear Harbor
- The Grinch
- Escape from New York
- 15 Minutes
- Sleepless

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Τέλος εποχής για τη στήλη "Master of Puzzles", την οποία αποφασίσαμε να θυσιάσουμε για να εντάξουμε σε μόνιμη βάση μεγαλύτερους διαγωνισμούς, όπως γίνεται στα τελευταία τεύχη με τους "Lord of the Rings" και "Harry Potter". Άλλωστε, η ανταπόκρισή σας μας έδωσε να καταλάβουμε ότι προτιμάτε τους

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Master of puzzles

ΤΕΥΧΟΣ 145 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2001

MULTI QUIZ

Συνοδευτικό συστήματος PC Toshiba.

1	2	3	4	5	6
E	Q	U	I	U	M

1 Ο ήρωας του Full Throttle:
- A. George
- E. Ben
- C. Osamah

2 Τι εθνικότητας ήταν ο ειδικός πράκτορας που επιστράτευσαν οι γάτες στο Cats & Dogs;
- Z. Ισραηλινός
- I. Πακιστανός
- Q. Ρώσος

3 Επιλέξτε τη σωστή απάντηση στην προσβολή: "My wisest enemies run away at the first sight of me" (Secret of the Monkey Island).
- U. Even before they smell your breath?
- N. And my worst enemies are long gone!
- M. Tzihad, unbeliever!

4 Από ποιο "PC Game" είναι η ατάκα: "I see what you see not, vision's milky, then eyes rot..."
- I. Diablo
- G. Revenant
- L. Nox

5 Ενας πανίσχυρος χαρακτήρας των Chaos.
- U. Egrimm Van Horstmann
- B. Osamah Bin Laden
- X. Lord Mazdamundi

6 Unit των συμμάχων στο Red Alert 2:
- M. Dolphin
- N. F-18 Hornets
- O. Μουτζαχεντίν

Χμμμ!

1 Τα κρεβάτια που έχουν στρώμα με νερό στηρίζονται άμεσα στο πάτωμα και δεν μπορεί να μπει κάποιος από κάτω.

Οι νικητές κερδίζουν 5 αντίτυπα της εγκυκλοπαίδειας Encarta Standard 2002, μία προσφορά της Microsoft Hellas

- ΒΑΛΑΣΙΑΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΔΑΠΟΛΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΗΣ ΠΑΣΧΑΛΗΣ, *ΚΙΛΚΙΣ*
- ΧΑΝΙΩΤΗ ΜΑΡΙΑ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΤΣΩΛΗΣ ΗΛΙΑΣ, *ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ*



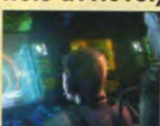
PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


LEGO RACERS 2

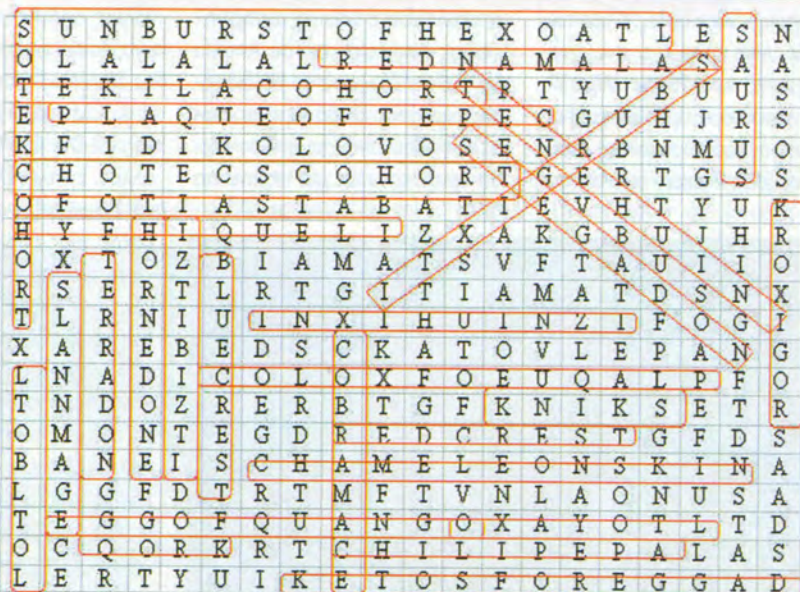

REMOTE ASSAULT


TRIBES 2


CONQUEST: FRONTIER WARS


MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ



S	U	N	B	U	R	S	T	O	F	H	E	X	O	A	T	L	E	S	N
O	L	A	L	A	L	A	L	R	E	D	N	A	M	A	L	A	S	A	A
T	E	K	I	L	A	C	O	H	O	R	T	R	T	Y	U	B	U	U	S
E	P	L	A	Q	U	E	O	F	T	E	P	E	C	G	U	H	J	R	S
K	F	I	D	I	K	O	L	O	V	O	S	E	N	R	B	N	M	U	O
C	H	O	T	E	C	S	C	O	H	O	R	T	G	E	R	T	G	S	S
O	F	O	T	I	A	S	T	A	B	A	T	I	E	V	H	T	Y	U	K
H	Y	F	H	I	Q	U	E	L	I	Z	X	A	K	G	B	U	J	H	R
O	X	T	O	Z	B	I	A	M	A	T	S	V	F	T	A	U	I	I	O
R	S	E	R	T	L	R	T	G	I	T	I	A	M	A	T	D	S	N	X
T	L	R	N	I	U	I	N	X	I	H	U	I	N	Z	I	F	O	G	I
X	A	R	E	B	E	D	S	C	K	A	T	O	V	L	E	P	A	N	G
L	N	A	D	I	C	O	L	O	X	F	O	E	U	Q	A	L	P	F	O
T	N	D	O	Z	R	E	R	B	T	G	F	K	N	I	K	S	E	T	R
O	M	O	N	T	E	G	D	R	E	D	C	R	E	S	T	G	F	D	S
B	A	N	E	I	S	C	H	A	M	E	L	E	O	N	S	K	I	N	A
L	G	G	F	D	T	R	T	M	F	T	V	N	L	A	O	N	U	S	A
T	E	G	G	O	F	Q	U	A	N	G	O	X	A	Y	O	T	L	T	D
O	C	Q	O	R	K	R	T	C	H	I	L	I	P	E	P	A	L	A	S
L	E	R	T	Y	U	I	K	E	T	O	S	F	O	R	E	G	G	A	D

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ

μεγάλους διαγωνισμούς, με τα πλουσιότερα και ποικίλα δώρα! Για τους διαγωνισμούς των "Master of Puzzles" που εκκρεμούν, θα συνεχίσουμε να δημοσιεύουμε τα αποτελέσματά τους για τα δύο επόμενα τεύχη - ας μην ανησυχούν οι νικητές, τα δώρα τους δεν χάνονται!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Harry Potter

Let the magic begin!

ΛΥΣΕΙΣ

1. Ποιος ηθοποιός ενσαρκώνει τον Severus Snape στην κινηματογραφική μεταφορά του Harry Potter; *O Alan Rickman*
2. Από ποια αποβάθρα στο σιδηροδρομικό σταθμό ξεκινά το Hogwarts Express; *9 3/4*
3. Στο "O Harry Potter και η Φιλοσοφική Λίθος" ποιος παίρνει δώρο έναν μανδύα που τον κάνει αόρατο; *O Harry Potter*



ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 3 ΣΕΙΡΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ HARRY POTTER

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΚΑΡΑΠΑΤΑΚΗΣ	ΝΙΚΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΤΣΙΛΙΚΗ	ΙΩΑΝΝΑ	ΑΘΗΝΑ
ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΙΔΟΥ	ΔΑΦΝΗ	ΜΑΡΟΥΣΙ

Μία προσφορά των εκδόσεων 



ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 10 PC GAMES

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΑΝΔΡΙΑΝΟΠΟΥΛΟΣ	ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ	ΜΕΛΙΣΣΙΑ
ΒΛΑΧΟΣ	ΟΡΕΣΤΗΣ	ΑΘΗΝΑ
ΔΙΑΜΑΝΤΗ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΛΑΡΙΣΑ
ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ	ΠΕΤΡΟΣ	ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΚΟΛΙΟΣ	ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΚΟΥΚΟΥΤΣΗ	ΟΔΥΣΣΕΙΑ	ΑΘΗΝΑ
ΟΙΚΟΝΟΜΑΚΗΣ	ΗΛΙΑΣ	Ν. ΨΥΧΙΚΟ
ΣΥΝΟΔΙΝΟΣ	ΑΝΤΩΝΙΟΣ	ΧΟΛΑΡΓΟΣ
ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ	ΣΠΥΡΟΣ	ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΧΡΥΣΙΚΟΠΟΥΛΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ	ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

Μία προσφορά της 

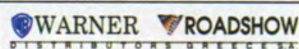


ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ 10 CARD GAMES

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΟΧΗ
ΓΕΡΟΓΙΑΝΝΗΣ	ΓΡΗΓΟΡΗΣ	ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΔΑΠΟΛΑ	ΙΩΑΝΝΑ	ΑΘΗΝΑ
ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ	ΣΤΑΜΟΣ	ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗΣ	ΑΛΕΞΗΣ	ΓΛΥΦΑΔΑ
ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ	ΘΕΟΔΩΡΟΣ	ΧΑΪΔΑΡΙ
ΛΕΝΟΣ	ΚΩΣΤΑΣ	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΜΗΤΣΗΣ	ΒΑΓΓΕΛΗΣ	ΠΑΤΡΑ
ΝΙΚΗΤΑΡΑΣ	ΝΙΚΗΤΑΣ	ΡΟΔΟΣ
ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ	ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΣΙΔΗΡΟΠΟΥΛΟΥ	ΧΡΙΣΤΙΝΑ	ΑΘΗΝΑ

Μία προσφορά της 



Τα ονόματα των νικητών των 100 αφισών Harry Potter, προσφορά της 

δημοσιεύονται στο site του περιοδικού **www.pcmaster.gr.**

Οι νικητές του διαγωνισμού μπορούν να προσέρχονται στα γραφεία του περιοδικού, στη διεύθυνση Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 15 Απριλίου 2002 και ώρες 11:00 έως 17:00.

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

PC master ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS CD-ROM

Κουπόνια

PC master — ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ — *12 τεύχη*

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 63.39 € - 21.600 δρχ. ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ 93.91 € - 32.000 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 56.35 € - 19.200 δρχ.

❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 108.58 € - 37.000 δρχ. ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ 108.58 € - 37.000 δρχ. ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ____________

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ____________ E-MAIL ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________ ΠΟΛΗ ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No ____________ ❑ τραπεζική επιταγή No ____________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ____________

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ____ ____ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 010-9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master — ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 010-9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

PC master — ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 010-9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

____

____

____

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........

ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
RESIDENT EVIL 3	136	86	Action
NOONE LIVES FOR EVER	136	89	Action
ONI	137	85	Action
PROJECT IGI	137	79	Action
QUAKE 3 TEAM ARENA	137	96	Action
TYPING OF THE DEAD	137	77	Action
AMERICAN McGEE's ALICE	138	65	Action
GUNMAN CHRONICLES	139	92	Action
SEVERANCE	139	91	Action
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97	Action
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68	Action
MECHWARRIOR 4	140	88	Action
FUR FIGHTERS	140	83	Action
TRIBES 2	141	92	Action
HALF-LIFE BLUE SHIFT	142	82	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
RED FACTION	145	84	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
ALIEN VS PREDATOR 2	147	85	Action
DINO CRISIS	138	77	Action/Adnenture
TIMELINE	138	80	Action/Adnenture
DIABLO 2: THRONE OF BHAAL	143	75/90	Action/RPG
BLACK & WHITE	139	95	Action/RPG/Strategy
DELTA FORCE LAND WARRIOR	139	92	Action/Simulation
GIANTS	136	93	Action/Strategy
HOGS OF WAR	136	80	Action/Strategy
BATTLE SHIP 2	136	90	Action/Strategy
HITMAN: CODENAME 47	136	93	Action/Strategy
SHEEP	137	87	Action/Strategy
AGE OF SAIL 2	139	55	Action/Strategy
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	141	91	Action/Strategy
HOSTILE WATERS	142	90	Action/Strategy
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
STUPID INVADERS	136	90	Adventure
RIDDLE OF THE SPHINX	136	98	Adventure
OPSYS	137	75	Adventure
THE WARD	138	91	Adventure
NECRONOMICON	139	88	Adventure
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89	Adventure
MYST 3	141	98	Adventure
CHATEAU D' OR	141	70	Adventure
ROAD TO INDIA	142	85	Adventure
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
ATLANTIS III	146	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
THE MUMMY	137	77	Adventure/Action
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action
SUMMONER	141	92	RPG
ANARCHY ONLINE	142		RPG
ANACHRONOX	143	91	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
WARLORDS BATTLECRY	140	89	RPG/Strategy
CLASSIC BOARD GAMES	136	85	Simulation
INSANE	136	96	Simulation
F1 MANAGER	137	86	Simulation
MS FLIGHT SIMULATOR ADD-ONS	137	93/92/95	Simulation
PRO RALLY 2001	137	65	Simulation
NBA LIVE 2001	138	85	Simulation
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP	138	77	Simulation
CHESSMASTER 8000	139	96	Simulation
F1 RACING CHAMP	141	92	Simulation
TRAIN SIMULATOR	142	89	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2	136	89	Strategy
HEROES CHRONICLES	137	51	Strategy
MISSION HUMANITY	137	70	Strategy
THEME PARK INC.	138	85	Strategy
KINGDOM UNDER FIRE	138	81	Strategy
COSSACKS: EUROPEAN WARS	138	86	Strategy
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94	Strategy
OUTLIVE	140	78	Strategy
TIMES OF CONFLICT	140	38	Strategy
WORMS WORLD PARTY	140	81	Strategy
SETTLERS 4	141	84	Strategy
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90	Strategy
TROPICO	142	76	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

LOCH-DLL...

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ. Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com









